no.511
1996年2/1
アミューズメント通信
FEBRUARY 1, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

城島後楽園に今春日本初の遊園施設

究極の空中飛行と

垂直落下タワーは後楽園ゆうえんちも導入

城島後楽園ゆうえんち（大分県別府市城島高原、㈱西日本後楽園経営）は十二月下旬、日本初登場の二機種を含む計四機種の遊園施設を、三月から七月にかけて順次オープンすると発表した。

同園では数年前から、城島高原の景観を生かした「森の中のゆうえんち」をテーマに遊園施設の拡充を進めてきており、とくに今年は春に九州横断自動車道が全線開通することから、これに合わせ話題性のある海外製遊園施設を意欲的に導入することになったもの。総投資額は約十八億円。

まず三月十六日は二機種がオープンする。うち一機種は日本初登場となる米国スカイファン・ワン社製「スカイコースター」で、同園では「バードマン」と命名。同機は南北アメリカ以外はオランダのベコマ社が代理店となっている。

これはいわゆる〃コースター〃とは全く異なる機種で、客をワイヤーの先端に吊り下げ大きく振り子運動をするという絶叫マシン。高さ三十三㍍のアーチ形鉄塔の上部から吊り下げられたワイヤー先端に、ハンググライダーのようなかっこうで客（一—三人）を固定した後、その固定部分と後方にあるもう一つの高さ三十㍍の鉄塔上部をつないだワイヤーが巻き上げられ、吊り下げワイヤーがほぼ水平になった時、客が引き綱を引くと、半円を描いて急降下、急上昇を何回か繰り返し、振り子運動がだんだん小さくなって元の位置に戻る。

客は体が水平のまま前後（最大六十四㍍）に大きく弧を描きながら、鳥になった感覚で空中飛行を楽しむというもので、最高時速は百二㌔㍍になる。利用所要時間は三分。利用料金は一人だけだと二千円だが、複数人数（三人まで）だと割安になる。体重制限があり、三十五—百十五㌔㌘が利用可能。

同機の投資額は六千万円で、年間四万人の利用客を見込んでいる。なお同機は現在、世界に四十六ヵ所（鉄塔の高さが異なる）設置されている。

同日オープンするもう一機種は、イタリアのSDC社製回転式遊園施設「スーパーボール」。これは直径十三㍍の舞台上に四人乗りのキャビンが十台配置され、舞台が回転（毎分十四回）するとともにキャビンもそれぞれ小さく回るもので、舞台は下部のアームの伸縮により最大五十一度まで傾斜する。所要時間二分。利用料金四百円。身長百二十㌢以上という利用制限がある。同機の投資額は三億円で年間利用客十四万人を見込んでいる。同機は国内では四ヵ所に設置されており、九州では初めてとなる。

続いて四月二十七日にスイスのインタミン社製「ジャイアント・ドロップ」がオープンする。これも日本初の絶叫マシンで、同園では「ニュートン」と名付けた。「フリーフォール」に続く機種で、乗り物を垂直落下させるもの。

直径二・二㍍、高さ四十三㍍の円柱塔の外側に垂直に取り付けたガイドレール上を、四人乗り座席が高さ四十㍍までモーター駆動で上昇した後、引力に任せて垂直落下する（最高時速七十二㌔㍍）。二十三㍍落下した位置からリニアモーターによるブレーキングシステムが作動し、ショックがほとんどない状態で減速、停止する。客は足場のない座席に足を宙に浮かせて外側を向いて座る。座席は計三つあり定員十二人。作動時間三十秒。利用料金五百円。利用制限は身長百二十㌢以上。同機の投資額は五億円で年間利用客二十一万人を見込む。

なお同機は昨年十月に米国ケンタッキーキングダムに、十一月にオーストラリアのワンダーランドにそれぞれオープンしたばかりの新機種で、国内では同園とともに東京の後楽園ゆうえんちで同時オープンする予定。後者は既存観光タワーを改造して設置するもので、高さ六十二㍍、座席六つで定員二十四人と城島後楽園より規模が大きい。

七月二十日には四機種目の施設「ポセイドン30」がオープンする。これは米国ODホプキンス社製急流滑り「ウォーターシュート」で、コースは全長三百㍍で8の字形。二十人乗りボートが高さ三十㍍まで引き上げられ、最大傾斜角度四十度の傾斜コースを経て池に着水する。所要時間二分。利用料金は六百円で身長百二十㌢以下は利用できない。同機への投資額は八億円。年間利用客二十五万人を見込んでいる。同タイプの機種は現在、米国一ヵ所、国内二ヵ所に施置されている。

遊園施設以外にも、飲食店「ハイジの家」が四月にオープンする。

上はスカイファン・ワン社製「スカイコースター」

上はインタミン社製「ジャイアント・ドロップ」の例

セガ社が2部門受賞

95年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」

本紙チャート「ベストヒットゲームズ25」のデータに基づく九五年度「ビデオゲーム・オブ・ザ・イヤー」は、前号既報のとおりソフトウェア部門でセガ社「バーチャファイター2」、完成品タイプ部門で同社「バーチャコップ」と決定。小社では十二月下旬、セガ社の入交昭一郎副社長にふたつの記念楯を贈った。

両部門ともセガ社のCGゲームによるもの。同社ではCGゲーム基板「モデル1」から「モデル2」へと順調に移行させた上、現在「モデル3」版の「バーチャファイター3」など開発中とのこと。

「バーチャファイター」シリーズは、九三年十二月発売の「1」、九四年十一月発売の「2」、九五年九月発売の「2・1」、そしてSTV基板による「リミックス」（九五年六月発売）を合わせ、計四万台を出荷（輸出含む）。また「バーチャコップ」シリーズは、九四年九月発売の「1」、九五年九月発売の「2」を合わせ計二万台（同）を出荷したとのこと。今後さらにCG基板による新ゲーム開発に期待が集まっている。

AM通信社の赤木社長と記念楯を持つセガ社の入交副社長（右）

被災地の兵庫県協が

防災マニュアル

地震と火災への対応まとめ

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（尾上道郎会長代行）は、ゲーム場のための「防災マニュアル」をこのほど作成し、十二月上旬に会員および全国の都道府県協会に配布した。

これは阪神大震災でゲーム場が大きな被害を受けた経験を生かし、同協会に寄せられた見舞金の一部を使って作成することを昨年四月理事会で決めたもので、特別災害復興委員会（松村芳樹委員長）が担当して作業を進め、十一月中旬に完成させた。会員に一部ずつと、各協会へはAOU事務局を通じて一部ずつ配布した。

「防災マニュアル」はA4版（三つ折り六頁）で、内容は地震と火災への対応が中心となっている。「客は非常時にも係員の指示に従えば安心なはずだという暗黙の約束事の上にAM施設の営業は成り立っている」として、店の係員による平常時の設備や非常用備品の確認事項を挙げている。

地震に備えての注意事項は、各機械、とくに縦型の両替機（阪神大震災でほとんどの店で倒れた）やアップライト型機械を固定すること、客のけがや盗難を防ぐため、ガラス壁面にはシールなどを張ること、地震時には頭を保護し安定感のある機械の陰で身をかがめることなどを挙げている。このほか拡声器を使っての避難誘導の仕方、火災での煙からの逃げ方、消火器の使用方法と点検の仕方なども載せてある。

東南アジア市場向け

11月末に香港で展示会

JAMMA、サミット代表の扱いなどを検討

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、専務局東京、中山隼雄会長）は十二月六日、同会議室で第三十二回理事会を開き、東南アジアでの展示会開催など決めた。通産省産業機械課から藤野達夫課長を含む三名も出席した。

副会長だった長谷川桂祐氏（タイトー）から十一月一日付で理事辞任届が提出されており、タイトーの中村紘一社長が代わりの理事として次回総会まで就任することが承認された。副会長ポストは一名分それまで空席となる。

入会審査では正会員として、大平技研工業㈱（本社岐阜、大平輝雄社長）の入会が承認された。

東南アジアでの展示会開催計画は、中山会長が九五年九月発行の「JAMMAジャーナル」で構想を発表、企画委員会で検討したもの。通産省から国庫補助金の交付を受ける見通しで、すでに九六年度予算案に申請中としている。

原案では、東南アジアでのAM市場の発達に伴い、健全な産業基盤を確保する観点から、名目上は日本貿易振興会が主催（実質JAMMAが運営する）、九六年度後半、東南アジアで開催するというもの。二十社程度が出展、総予算八千万円という内容だ。すでにAAMAが九四年から香港でAAAEを開催している、という事情もある。

これについてまず、東南アジアでの展示会を行なうこと自体に反対意見がないことを確認。開催地として香港を多数決で決定、時期は九六年十一月下旬から十二月上旬までの三日間と決めた。出品範囲に業務用AM機のほか、家庭用、遊園施設、ゲーミング（ギャンブル）機を含めるかどうかについては、基本的に含めるとした上で、新設するショー特別委員会が決めていくことにした。同様に出展社も会員のほか、非会員を含めて考えるとのこと。

日本のAMショーの予定については、幕張メッセから新しい東京国際展示場（東京ビッグサイト）へいつ移すのかが焦点になっていた。事務局報告によると、東京ビッグサイトは九六年八月二十二日ごろしか確保できないことから、九六年は幕張メッセで九月十二―十四日に開催することにし、九七年以降は東京ビッグサイトに移すことを決めた。会場料は約一七％増となるが、都心から近く、便利がよくなる点が評価されたためで、具体的な日程はこれから交渉する。

先のAMショー95に伴い開かれたいわゆる「国際サミット」で議長が、中山会長でなく中村雅哉名誉会長だったことや、AMOAエキスポ95に中村名誉会長を含めJAMMAからだれも出席しなかったことから、サミット会合のJAMMA代表をどう決めたらよいか検討した。

これは従来、サミット会合にJAMMAから役員でない中村名誉会長が出席していることから来ているもの。中山会長は必ず出席できるわけではないこと、中村名誉会長なら毎回出席できることから、「中村名誉会長でいい」とし、従来どおり中村名誉会長をサミット会合のJAMMA代表とすることにした。その上で、日本で開かれるサミット会合では中山会長が議長になることが確認された。中村名誉会長が出席できない場合は、少なくとも一ヵ月前に対応を決めるなど検討された。

会費は正会員の年間売上高に応じて十段階に決められているが、売上高自体の変動があるため前回理事会で調査することが決まった。調査した結果、売上高による会費が上がることになる会員は三十七社、下がるのは十一社、変更なし二十七社となった。これを正会員の全年会費レベルで見ると九百七十万円増が見込める、とされている。理事会では四月からの年度で実施することを決めた。

企画委員会がまとめた部会・委員会組織の再編案が提出され、これは正副会長会議でさらに検討されることになった。同案では正副会長会議を正式に設ける、コンシューマ部会を改めて設ける、電取委員会を技術委員会に改組するなどを盛り込んでいる。

うち電取委員会は、JAMMA基板の規格再検討、PL法対策のガイドライン検討を進めていることが了承された。JAMMA規格については、国際的な技術基準に対応させる必要があることから、新しい規格を検討中とされている。PL法対策は各社の認識が違うことから、納品時などに混乱が見受けられており、業界として一定のガイドラインを設ける必要があることから検討しているとのこと。

以上のほか、三協会で業界実態調査を前年に引き続き実施中であることなど、報告があった。

SNK、95年9月期

増収だが減益に

ネオジオCDで利益率低下

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）はこのほど、九五年九月期決算の概要を明らかにした。それによると、売上高は前年比二・五%増の四百九十一億七百万円、経常利益は八二・一%減の七億七千万円、当期利益は七六・八%減の一億三千万円で、大幅な減益となった。

同社では、家庭用「ネオジオCD」（九四年九月発売）で家庭用部門が大幅増となったほか、オペレーション部門も好調だったことから売上高はわずかに増加したが、「ネオジオCD」本体を販売したことにより利益率低下を招き、当期利益が大幅に減少した、と説明している。しかし部門別の売上高は明らかにしていない。

売上高のうち輸出は前年比三一・〇%増の百五十二億二千万円となった。そのほとんどは業務用の輸出と見られている。

同社は九月決算なので、多くの公開会社が採用する三月決算と六ヵ月間のずれがあり、単純に比較できないが、売上高ではコナミ、カプコンの九六年三月期業績予想を上回っており、いぜん強い勢いを保っている。

AMショー96は

9月12日、幕張

97年は東京ビッグサイトに

AMショー委員会の第二回会合が、JAMMA第三十二回理事会に引き続き開かれ、先のAMショーでの剰余金処分案など了承された。

第三十三回AMショー（九五年九月）での収入は約三千三百八十六万円で、法人税など差し引いた剰余金約千八百六十五万円をJAMMAとJAPEAが九対一の割合いで分配するというもの。収入で最大は出展料の一億八千七百万円、次は一般入場料二千四百万円となっている。支出で多いのは会場使用料と装飾工事費のそれぞれ四千七百万円となっている。

次回AMショーは九六年九月十二―十四日、幕張メッセ（四ホール）で開催する。九七年は東京国際展示場（ビッグサイト）で開催するが、日程など未定。経費増になる場合、一般有料公開日を増やすことも考えられている。

AOUエキスポ96

出展社減るが小間数は増加

AOUエキスポ96は二月二十一―二十二日、幕張メッセで開かれるが、十二月十五日に出展申し込みが締め切られた。その結果六十七社（前回七十三社）が九百五十七小間（九百三十小間）に出展することになった。

特許・実用新案出願公告・公開

（12月1日～19日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

十二月六日＝「無接点回転板状態検出装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－112501、3－98046。「景品掴み取りゲーム機」、同、7－112513、3－311953。「エアピンボールゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、7－112512、4－354553。「スロットマシンのリール取付枠」、ケイ・アール特許管理㈱（神奈川）、7－112514、2－53548。

十二月十三日＝「遊戯機用リール」、高砂電器産業㈱（大阪）、7－114824、4－280593。

実用新案出願公告

十二月十三日＝「運転シミュレータのステアリング装置」、㈱ナムコ（東京）、7－53669、1－101186。「遊戯乗物施設」、村田利勝（北海道）、7－53670、1－102702。

特許出願公開

十二月五日＝「腕相撲ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、7－313624。「ビデオスロットマシン」、同、7－313659。同、7－313660。同、7－313661。「パック叩き入れゲーム装置」、同、7－313726。「スロットマシン」、㈱三共（群馬）、7－313663(請)。「サッカーゲームマシン」、丹羽洋之（岐阜）、7－313727。「コインゲーム機」、松汐電気㈱（福岡）、7－313728。「ゲーム機用装置」、ソニー㈱（東京）、7－313730。「数管理ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－313731。「テレビゲーム装置」、同、7－313732。「ゲーム機におけるガンゲームでの標的出現方法」、同、7－313734。「電子ゲーム機およびそれに用いられる本体装置および操作器」、任天堂㈱（京都）、7－313733。「遊戯車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、7－313735。

十二月十二日＝「ルーレット遊技機」、㈱イーグル（東京）、7－323110。「景品取得遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、桃井産業㈱（東京）、7－323144。「光線利用遊戯装置」、㈱カプコン（大阪）、7－323145。「遊戯装置、およびその制御方法」、同、7－323153。「占い結果出力装置」、カシオ計算機㈱（東京）、7－323146。同、7－323147。「電子機器」、同、7－323154。「電子ゲーム装置」、同、7－323157(請)。同、7－323160(請)。同、7－323161(請)。「液晶ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－323155。「ビデオゲーム機」、ソニー㈱（東京）、7－323158。「カードゲーム装置とカードゲームシステム」、㈱グッドハウス（東京）、7－323159。「電子ゲーム装置」、㈱タカラ（東京）、7－323162。「遊具の保守、点検機構」、眞砂工業㈱（東京）、7－323163。

十二月十九日＝「落下遊戯装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、7－328133。「滑落遊戯装置」、同、7－328232。「落下遊戯用車両保持装置」、同、7－328234。「遊戯者収容装置」、同、7－328236。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、7－328179。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、7－328180。「的叩きゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－328222。「テレビゲーム装置」、同、7－328227。「ゲーム装置」、同、7－328228。「移動競争ゲーム装置」、同、7－328229。「テーマパーク」、同、7－328235。「ゲームキャラクター切換装置及び切換装置を用いるゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、7－328223。「ゲーム機の自動販売機兼用賞品払い出し機」、㈱太陽自動機（東京）、7－328224(請)。「遊戯銃の弾丸回収装置」、三村建治（神奈川）、7－328225。「体感シミュレーションゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、7－328233。

登録実用新案

十二月十九日＝「物品取出遊戯装置」、㈱スタンス（大阪）、7－3019519。

DATA EAST データイースト株式会社
本社：〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 ☎(03)3220-8000代
(コインオップ国内販売部直通) TEL(03)3220-8025 FAX(03)3220-8032
大阪営業所：〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 ☎(06)448-8601
お問合せ・ご相談はこちら（営業部直通）へ!

カラオケフェスタ95

通信型が主役に

セガ社、タイトーなど出展

カラオケ機器ソフト展「カラオケフェスタ95」が全国カラオケ事業者協会主催で十一月二十一―二十二日、東京・池袋のサンシャインシティで開催され、四十八社が出展、うちAM関連ではセガ社、タイトー、エイブル、システムサービス、K&Uが出展した。

この催しは展示会とセミナーで構成されるもので、全国カラオケ事業者協会（毛塚昇之助会長）による初の展示会。同協会はカラオケ機器の販売、リース、レンタル業者が加入、九四年十月に設立され、全国に十一支部を設けている。事務局によると、全国の事業者千四十五社のうち六八％に当たる七百十四社が同協会の会員とのこと。

カラオケ業界は市場飽和状態から過当競争が激化し、収益率の低下が問題となっている。機器の需要は新規オープンから買い換えへとシフト。しかも通信カラオケが主流となり、全国十四万室のカラオケボックスの約四〇％に導入されるほど。九八年末には全国に設置される約六十万台の半数が通信型になる、と予測されている。

通信型は九二年秋に登場して以来、新規参入が相次ぎ、現在では九社がそれぞれ展開している。今回の展示会も通信型が主役で、エクシング、大阪有線放送社、ギガネットワークス、第一興商、ビーマックスグループ、ビクターレジャーシステム、ワキタなど出展。タイトーは「X―2000」シリーズの最新型「PRO」を、セガ社はSMNなどの共同出展で「スーパー・プロローグ21」をそれぞれ紹介した。

このほかエイブルはプライズ機「ニューフラッシュチャンス」とTVゲーム機、景品を出品。システムサービスは各種景品類を紹介。K&Uはカラオケ中古機の販促を行なった。

同フェスタの来場者数は一般を含め約二万千人。次回は九六年九月四―五日、東京・有明の「東京ビッグサイト」で開く予定となっている。

カラオケフェスタ95で、上はセガ／SMN、下はタイトーの小間

シメックス社「MMM」

自動車展で活躍

映像ソフトはホンダが制作

昨年十月二十八日から十二日間、千葉・幕張メッセで開催された東京モーターショーの会場で、カナダのシメックス社製映像シミュレーターが設置され、話題となった。

これはホンダがリースにより設置したもので、新乗用車「S―MX」のPRに使われた。設置されたシミュレーターは定員三十人のキャビン揺動型「マジックモーションマシン（MMM）30E」で、独自の電動シリンダーによる電気駆動方式のもの。映像ソフトはホンダが新車をテーマに制作したもので、新車が倉庫の中から走り出てイマジネーションの世界をドライブするという内容。会場では行列が出来るほど人気を集め、十分間に一回のフル稼働で会期中八百回運転した。

シメックス社では以前は油圧駆動方式を製造し国内にも三ヵ所に常設しているが、故障の少ない電動式を九二年に開発してからは電動式のみを製造しており、国内では電動式は福岡のネイブルランドのもの（昨年七月オープン）を含め三ヵ所に設置。今年三月には岐阜県の各務原航空宇宙博物館に設置する。

東京モーターショーのホンダの小間で使われたシメックス社「MMM」

AOUが1月20日期限で

景品と役員に関し

会員協会対象にアンケート

AOU（入江昭造会長）は、景品価格の上限ならびに理事選出方法のそれぞれについて、会員（都道府県協会）の意見をアンケート方式で求める文書を十一月十五日付で送付した。

いずれの問題もこれまでの理事会で意見がまとまらなかったため、各会員協会に直接回答を求めたもので、提出期限は一月二十日となっている。

これを受けて各協会では総会あるいは理事会などで検討しているもよう。

回答は数項目の中から一つを選択する方式で、景品価格については①値上げしたい（上限価格七百円、千円、千円以上）、②現状維持、③将来的にも値上げは不必要、④賛否がまとまらない、⑤その他の五項目、また理事選出方法は「現在のまま」、第二十回理事会（本紙第509号参照）で出された二つの案のいずれかに賛成、その他の意見の四項目となっている。

長野県協、通常総会

現状維持の意見

AOUアンケートを検討し

長野県アミューズメント施設営業者協会（事務局更埴市、柿崎庸三会長、会員二十六社）は十二月五日、上山田温泉のホテル清風園で平成七年度通常総会を開き、任期満了による役員改選で全役員を留任としたほか、景品価格の上限については「現状維持」として意見をまとめた。

同総会には会員二十社が出席した。平成七年度事業報告案、収支決算案、八年度事業計画案、予算案は、いずれも異議なく承認された。

新入会員として㈱サンティアと小平純平氏（個人）が紹介された。

景品価格の上限についてはAOUからのアンケートにより意見交換したもので、同総会では「時期尚早であり将来的には検討してもよい」として、AOUへは当面「現状維持」と回答することになった。またAOU理事選出方法についても、「現在のままでよい」ということで意見をまとめた。

この後、県警生活安全企画課の清水勇係長が挨拶し、健全営業や少年非行などについて語った。

総会終了後は懇親会を開き、翌日はゴルフコンペを行なった。

AsahiSeiko®

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。

COIN CHANGER
MODEL AC-1000T
MODEL AC-2000T
タイマー式自動回収機能搭載により、メダルや釣り銭の回収が短時間で完了。見やすい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。高性能セレクターと大収納ホッパータンク約3000枚（100円硬貨換算）を収納。新たな利用方式を提案する店舗のニーズに合った両替メダル貸機です。

COIN DOOR
MODEL DLD-WD
両ドアを強靱なアルミダイカスト製にし、三点カムロック方式を採用することで防犯性、安全性を高めたキャッシュボックスを装備したコインドアです。
コイン収納枚数は 3,000枚。カラーはご希望の色に塗装致します。

ELECTRONIC COIN SELECTOR
MODEL AD-922E
あらゆるコイン、メダルの選別に設定可能な、高い選別性能を備え、低価格を実現した3.5インチ型2way電子セレクターです。

COIN HOPPER
MODEL WH-2/U1
高速払出しコンパクトホッパーに、エスカレーター仕様で狭いスペースのコインリフトに最適です。
★仕様/最大収容枚数100円（700枚）補助ヘッド仕様により1500枚可能。
★コイン払出しスピード平均500枚以上/分

CARD DISPENSER
MODEL CD-200
連続2枚出しを防止する新クラッチ方式と、2枚重ねの送出を防止する逆転ローラーの採用で、あらゆるタイプのカードを確実に送り出します。
オプションのカセット使用によりテレフォンカードの厚さ1000枚の積み上げも可。

謹告　当社製品は、特許権、実用新案権及び意匠権によって保護されております。したがいまして、権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。
お客様各位　弊社製品は一台からでもご注文を賜ります。ご注文、お問い合せはお気軽に営業部までご連絡下さい。

★ホッパー、セレクターとも使用目的により、多種取揃えてあります。

本社／〒107 東京都港区南青山2-24-15
TEL.03-3401-6181㈹ FAX.03-3408-7420
信頼と技術のふれあい
AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

「ネオジオ」のSNK

PSソフト参加

今春にも3タイトル発売

㈱ソニー・コンピュータエンタテイメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は十二月十一日、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）がSECの家庭用32ビット機「プレイステーション」（PS）用ソフト供給に参加することになった、と発表した。

それによると、SNKは「ネオジオ」ソフトのうち「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」、「リアルバウト餓狼伝説」の新作三タイトルを「PS」用に移植、今年春にも発売する。また「PS」の3Dグラフィック特性を生かした3Dもの（詳細不明）をラインアップしていくとのこと。

SNKは九四年九月まで他社ハード用に許諾していたが、「ネオジオCD」発売後は許諾を廃止した。その後、九五年九月にセガ社との間で相互の業務用を家庭用に許諾するというクロスライセンスを実施、今春にもセガ社「サターン」用ソフトとして「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」と「餓狼伝説3」が発売される予定となっている。

今回さらにSNKはCES「PS」用ソフトに参加することが決まり、セガ社とソニーの家庭用32ビット機の展開競争に拍車をかけることになった。

2月出荷分から

SFC用値下げ

任天堂、OEM価格引き下げ

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十二月十四日、今年二月一日以降に発売される「スーパーファミコン」（SFC）用ゲームソフトを大幅に値下げすることになったと発表した。

これは四月二十一日に発売される64ビット機「ニンテンドー64」用ゲームソフトの価格を最高九千八百円にすることから、SFC用ソフトの価格を引き下げる必要が出たため。任天堂の自社ブラントソフトについて、これまでの最高九千八百円から二三・五％引き下げ、最高七千五百円とする。

サードパーティーのソフトは引き続き任天堂によるOEM生産となっているが、このOEM製造価格をそれぞれのゲームソフトの内容に応じて最大三〇％まで引下げる。

サードパーティーのソフトの価格はそれぞれが独自に決めることになるが、任天堂では売れ筋商品で一万一千円ほどになっているものなら、できるだけ八千円程度にするよう努力を求めたいとしている。OEM製造価格の引き下げは、そのための環境作りとしている。

慰労会参加者から

中西氏に肖像画

内田氏が代表して贈呈

㈱ミッドウェスト（本社東京、中西昭雄社長）で十一月二十一日、中西氏に対し友栄の内田博社長から中西氏の肖像画が贈られた。

十月十六日に開かれた中西氏慰労会での会費から、記念品として肖像を贈呈することにしていたもの。十九人の発起人の中から内田氏が贈呈役としてこの日、ミッドウェスト社を訪れた。

これとは別に十二月五日、品川プリンスホテルで中西昭雄氏を囲む忘年会が催された。

友栄の内田社長（左）がミッドウェストの中西社長に肖像画贈呈

論潮

地震のナゾ

九五年一月十七日に起こった阪神大震災はマグニチュード（M）七・二だったが、このマグニチュードについての説明は、実際にこの地震を体験した私たちにとってもほとんど分からないまま一年間が過ぎた。日本にしかない震度（一から七まで）は各地点での揺れの強さを示すものにすぎないのに対し、マグニチュードはその地震の大きさ（規模）を示す国際単位であり、地震の地理的分布やその被害との関係を調べる上で基本的なデータとなる。しかし、素人目にはこのふたつの区別さえはっきりしない。

マグニチュードについて「現代用語の基礎知識96」は、「もともとは震央距離百キロメートルの地点に、倍率二千八百倍の特定規格の地震計を置いて観測したとき、記録された最大振幅（ミクロン値）の常用対数をもってMとした」とあり、これで理解できる素人はおそらくいないのではないかと思う。ただし、マグニチュードと地震エネルギーとの関係については、なんとなく分かる。

つまりマグニチュードの値が一増えると、地震エネルギーは約三十倍になるというものである。計算根拠はともかく、広島型原爆のエネルギーはM五・二、百メガトン級の核爆発ではM八・二と換算される。そこで地震計のなかった過去の大地震についても、伝えられる被害状況からM値を推定できるとしている。

しかし大きな地震エネルギーがあったとして、実際の人的、物的被害が比例するかというともちろんそうではなく、地理的その他の要素が相まって被害は大きくなったり小さいままとどまったりする。二三年九月一日、相模湾内を震源とするM七・九の関東大震災の場合、家屋全半壊二十五万に対し焼失四十四万と、地震後の火災による被害が目立っている。注目すべきは関東大震災でも阪神大震災でも、震源から二十―五十キロメートル離れた都市部での被害が大きいということである。これらについても分からないことが多すぎる。

人事異動

コナミ

（12月22日）CP事業室長（開発本部・部長）佐々木泰夫氏▽開発4部長、岡本覚氏。

▼機構改革＝開発本部に、キャラクター事業を担当するCP（クリエイティブプロダクツ）事業室を新設。

（1月1日）営業1部長（営業本部大阪支店長）酒井雅人氏▽営業2部長（営業1部長）田中郁郎氏▽営業本部大阪支店長、原田伸一氏。

（1月16日）ロンドン支店長、大谷正憲氏。

事務所移転

㈱ミッチェル＝東京都杉並区阿佐ケ谷北一の四十六の四、友和ビル5F、☎3223―2606、尾崎ロイ社長。

㈱ダイナ＝大阪市平野区背戸口二の十四の十五、☎707―1181、飯田正道社長。

エムエス企画＝大阪市福島区玉川四の六の十七、サンルール玉川2F、☎448―0400、村上六三代表。

営業所移転

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・高崎営業所＝群馬県高崎市中尾町一二五三の一、☎（0273）63―1008。千葉営業所＝千葉市中央区村田町七九三の三、☎（043）262―9311。西新井営業所＝埼玉県草加市瀬崎町一三三三の二、パーム谷塚、☎（0489）24―8866。小金井営業所＝東京都東久留米市八幡町二の十一の六十五、☎（0424）75―5447。

名称変更

SNK・箕面センター（同・豊中流通センター）＝大阪府箕面市船場東一の四の八、☎（0727）28―5566。

展開方針

96年の市場開発方向

(到着順)

新しいジャンルに挑戦

ナムコ

昨年は「アルペンレーサー」、「レイブレーサー」、「鉄拳2」をはじめとする当社製品をご愛顧いただき、厚くお礼申し上げます。

特にリアルタイム3DCGシステムを搭載した機種に関しましては、世界的な大ヒットとなり、当社の企画力、技術力が改めて評価いただけたのではないかと自負いたしております。当業界は夢を売る商売と言われて久しい感がありますが、昨年の「アルペンレーサー」などは、まさに〝夢を具現化した製品〟であったと痛感いたしました。

本年は改めて当社の基本理念である「高次の産業ほど高付加価値を生み出す」を念頭に置き、初心に帰り、当社の高い企画力、技術力を背景にした〝夢を具現化した製品〟を開発、販売してまいります。

具体的には、小型ビデオのジャンル・ラインアップをより充実させ、数タイトルを発表いたします。中型ビデオに関しましては、新しいジャンルに挑戦した新しいアイデアによる強力機種が目白押しとなっており、その一部はAOUショーにおきまして発表できると思います。またエレメカゲームに関しましては、プライズ機、メダルゲーム機ともに高収益が上がるマシンのみを厳選し、それぞれ数タイトルを発表いたします。

お客様にとって大きな利益が得られますようにメーカーとしての原点をさらに厳しく意識し、開発、生産、販売と三位一体となって常にコスト低減に努め、総力を結集し優れたマシンをリリースしてまいりますので、本年もご支援、ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

(常務取締役・猿川昭義)

新作5タイトルを供給

ザウルス

昨年はAM業界のいち早くの好転を願ったものの、期待にはほど遠い結果となりました。当市場を活性化し拡大させるのに、いまひとつヒット製品が不足という業界各位の声には、一ソフトメーカーとしてその責任の一端があり反省する次第であります。年頭に当たり、皆様のご期待にかなう製品を供給すべく、さらに邁進していきたく存じます。

さて今年は、昨年ご好評をいただいた「ステークスウィナー」と同様、SNK「NEO・GEO」システム用ソフトを五タイトル発売する予定です。うち「超鉄ブリキンガー」「神風拳」など三タイトルは、二月のAOUショーにて発表すべく開発を進めております。

本年度の当社開発方針は、ビデオゲームにおけるさまざまなジャンルに挑戦し、「ひと味違うユニークさ」を「今までにない新鮮さ」を追求したゲーム制作であります。当社は歴史の浅い新参者ですので、業界メーカー各位の築き上げてきたソフトのメインストリームから、一歩二歩離れたポジションに立って、エンドユーザーのニーズをとらえていきたいと存じます。

今年も「NEO・GEO」システムのゲームは数多くラインアップされているとのことですが、その中にあって、当社の開発する製品が皆様のロケーション売上げにより貢献できるよう、全力を挙げて取り組んでいきたいと存じますので、ご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

(代表取締役・田中信之)

ロケの差別化への寄与

旭精工

昨年も、一昨年からの景気低迷傾向が続き、弊社にとりまして厳しい年となりました。昨年暮れあたりより、一部上向きの方向も見えてきてはおりますが、なお一層、気持ちを引き締めて、この一年を頑張っていきたいと考えております。

ロケーションは年々大型化し、他店との差別化が進んでおります。そういう状況の中で弊社といたしましても、他店舗で使われているメダルの混入を防ぐための差別化という意味で、特殊材質のメダルを提供させていただいております。これは市場での評価も良好で、閉店後のメダル仕分けにおける時間の削減になっているということです。

今後も、アミューズメント市場でのご要望に全社一丸となってお応えできるよう努力してまいる所存でございます。よろしくご指導のほど、お願い申し上げます。

(営業課長・川村典世)

ライトユーザー向けも

カプコン

昨年度は弊社の商品を多数お買い上げいただき誠にありがとうございました。

さて、昨年から続く家庭用での次世代ゲーム機戦争も一段落した感がありますが、この一年間でずいぶんとゲーム業界を取り巻く環境も変化したように思えます。

まず家庭用ゲーム機の高機能化により、業務用クォリティのゲームが家庭で楽しめるようになりました。これは当初、(業務用から家庭用への)顧客層の流出が起こるのではないかと心配されたオペレーターの方も多かったようですが、販売戦略によっては、逆に新規プレイヤーの開拓や宣伝効果など相乗効果をもたらすということが分かってまいりました。

大手家電メーカーのゲーム業界への参入により、大衆レベルにゲームという文化が浸透し、映画やカラオケなどと同じように一レジャーとして完全に確立したように感じます。今までもプレイヤー層の拡大は毎年言われてきたことではありますが、昨年はそれが顕著に現れた一年だったのではないでしょうか。

一部のヘビーユーザー依存型のゲームから、薄く広くインカムを求めるライトユーザー訴求型のゲームへと、市場が変化してきたように思います。弊社は高い完成度と深いゲーム性により、目の肥えたゲームプレイヤーに強く支持されてまいりましたが、それに奢ることなく、気軽にゲームを楽しみたいというライトユーザーのことも真剣に考えております。今春発売予定の任天堂の64ビット機や、ますます低価格化が進むパソコンなどは、(業務用ゲームにおける)ライトユーザーをさらに増加させるでしょう。

それら新規顧客を開拓しロケーションの活性化を図るべく、コンシューマ商品と連携した販売戦略や新ジャンルゲームの開発などに、今年も鋭意努力していきたいと考えております。今年もよろしくお願いいたします。

(AM事業本部長・小野寺輝夫)

業務用ソフトを中心に

エーディーケイ

昨年はTV対戦格闘ゲームの人気シリーズ「ワールドヒーローズ・パーフェクト」のほかにも、「将棋の達人」、あるいはネオジオCDでの「ADKワールド」といった新たなジャンルへの挑戦を行ない、皆様にも多大な評価を賜りまして、誠にありがとうございました。

ここ数年、対戦格闘ゲームにて実績を作り上げてきた弊社ですが、今までの評価に甘えることなく、常に新しいものへの挑戦を続けることこそがクリエーターとしての使命であると受け止めております。

さて、本年の弊社の展開方針といたしましては、常にプレイヤーおよびユーザーのニーズに応じたソフトの提供を第一と考えています。景気低迷と成長著しい家庭用新型ハードに押された感のある現在のアーケードゲーム業界ですが、古くよりアーケードゲームの開発に携わってきた弊社としても、この状況を深刻に受け止めるとともに、アーケードの活性化のためのラインアップを計画しております。

今後の展開についてもコンシューマーの情勢に合わせたソフト製作と並行しつつ、あくまで業務用のアーケードゲームに主眼を置いた姿勢を崩すことはありません。良質のソフトを作れば、必ずそれに応じたリアクションが得られると考えております。

ビデオゲームを含めたアミューズメント業界の再構築がなされる中、弊社としましては良いゲームを出し続けていくことで、微力ながらも業界全体の発展に貢献できますよう努力していく所存であります。

本年も弊社製品をご支援いただけますよう、よろしくお願い申し上げます。

(代表取締役・新井一夫)

ラインアップ一層充実

シグマ

昨年は弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。特に大型マスゲーム「ザ・ダービーMK―6」、新機軸のシングルマシン「ホワットイフ」、ポーカーおよび「スーパー8ウェイズ」の「プログレッシブシステム」は、ご好評をいただいております。

今年は、お手ごろ価格の中型マスゲーム「プラネット・カルーセル」の発売を予定しております。ルーレットゲームを分かりやすく、かつエキサイティングにアレンジしたもので、ロケテストでは繁華街型と郊外型のいずれの店舗でも高インカムを記録しており、コストパフォーマンスは必ずご満足いただけるものと確信しております。

また、安価な投資で新機種導入効果が得られることからシングルマシンの交換キッドが定着しつつありますが、弊社ではこの考えをマスゲームにも導入すべく、「スーパー8ウェイズ、マルチSFJキット」、「ザ・ダービーMK―5・脚動馬キット」も発売しております。

その他、「ホワットイフ」、「ビデオスロット」などでご好評をいただいている「ミッドスラント筐体」でのさらなるソフトの充実をはじめ、シングルマシンのラインアップの充実を予定しております。

今年は「いい話で会いましょう。シグマ」を合言葉に、弊社オペレーション情報はもとより、さまざまな情報発信ができる企業を目指し、努力してまいります。

リニューアル、出店時はもとより店舗運営面も併せて、メダルゲーム機の経験豊富な弊社にご相談いただけますようお願い申し上げます。

(東日本販売部長・山口　勉)

今年の商品

各メーカーが明らかにした

市場活性化への正念場

セガ・エンタープライゼス

昨年は不況も底を突き業界内にも明るい兆しが見えてきたと話題にはなりましたが、実際問題といたしましては、まだまだ厳しい環境下にあると認識しております。いかに現状を打破し、業界を健全な方向で発展させていくかは、メーカーにも課せられた使命であり、今年最大の話題ではないでしょうか。

そこで本年の弊社の事業展開といたしまして、以下の四つの展開を推進してまいります。

1　昨年以上にCGゲームなど付加価値の高い商品の投入により、市場の活性化を図ります。

具体的には、現在急ピッチで開発を進めております次期主力CGボード「MODEL3」によるリアルタイムCGゲームを投入いたします。性能が近づきつつあるコンシューマ製品との差別化を図るとともに、市場低迷を好転させる戦略商品として拡販してまいる所存です。

2　ヤングアダルトを対象としたゲームに偏りがちな市場に対し、ファミリー層にも親しめるアイテムとしてキッズ機器開発やプライズ製品を強化し、顧客年齢層の幅を広げてまいります。

3　ボーダーレスな時代に対応し、(風営)七号関連ビジネスやカラオケ事業を積極的に展開しながら、市場のすそ野を広げてまいります。

4　グローバルな視点に立った市場創造を推進し、海外におけるロケーションを展開するとともに、近年盛況でありますアジア地域への対応を強化いたします。

今年は、長らく続いた不況を好転させるための〝正念場〟の年と位置付け、前述の四つの事業展開を柱として、未開拓地域の開発など業界の活性化に注力してまいる所存でございますので、何とぞ倍旧のご愛顧のほどをよろしくお願い申し上げます。

(専務取締役・小形武徳)

CGゲーム開発へ意欲

データイースト

昨年は日本経済の立ち直りの遅れを反映するように、アミューズメント業界も全体としては厳しい状況で展開した一年でした。

そうした中で、CGをはじめとした新技術の導入が猛烈な勢いで行なわれており、弊社も現在、市場でニーズの高いCGゲームに重点を置き、開発を進めております。

今年もビデオゲームを中心に、積極的に新商品を発売してまいりますので、倍旧のご愛顧のほどよろしくお願い申し上げます。

①CGゲーム＝弊社初の本格的3DポリゴンによるCGバスケットゲームを、今春発売いたします。また今秋には、CGゲーム第二弾を発売する予定でおります。

②オリジナル基板＝昨年発売した弊社のオリジナル基板「マザーレスカセット」(MLC)の新作として、アクションやシューティングなど数タイトルを発売し、定番化してまいります。

②他社ハード＝セガ社「ST-V」用、SNK「NEO・GEO」用ソフトを、それぞれ引き続き供給してまいります。

④占い機＝弊社の定番商品である占い機につきましては、昨秋発売した「人相鑑定団」がご好評をいただいておりますが、本年も新趣向の占い機を投入する予定でおりますので、ご期待下さい。

⑤その他＝占い機とともに定番商品としてご好評をいただいておりますセガ・ピンボールの国内向け販売、サービスも、引き続き行なってまいります。

(コインオップ国内販売部長・西谷崇彦)

ユニークなゲーム開発

こまや

昨年中は弊社製品について多大な評価をいただき、心よりお礼申し上げます。

また、壊滅的な被害を受けました阪神大震災の折、被災地である神戸の地に事務所を構えております弊社に対し、関係各位、業界の皆様より暖かい激励を賜りましたことに、重ねてお礼を申し上げます。

弊社としましては、従来子どもを対象にしたゲーム機の開発はもとより、幅広い客層に受け入れられるようなゲーム機の開発にも、力を注いでまいりました。本年もお客様のニーズにお応えできるよう、弊社の特色を生かしたユニークなゲーム機の開発に、社員一丸となって尽力してまいる所存であります。

長引く不況の嵐の吹く中、アミューズメント業界全体の発展のため、弊社も微力ではございますが、誠心誠意努力してまいりますので、今後とも末永くご愛顧賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

(販売課長・尾上達也)

通信対戦ゲーム確立へ

ビデオシステム

九五年は依然として景気の低迷が続いていたものの、個人消費面においては若干復調の兆しが見えてきました。とは言え、余暇のための消費については、いわゆる〝財布のヒモ〟も固く、当アミューズメント業界にとっては、まだまだ厳しい状況が続くと予想されます。

しかし、ユーザーの購買欲そのものが低下しているわけではなく、むしろユーザーは自分が本当に欲しいものだけを選択するようになり、その目はますます肥えてきています。それらのユーザーの選択眼が基準となっていく中で、当社としてはその原点であるゲーム性の追求に主眼を置いた商品作りを進めていきたいと思います。

当社は昨年、業界初の対戦型TV麻雀ゲームを発売して、〝ゲームセンターの麻雀ゲーム〟の新しい遊び方を提案し、また魅力的なキャラクターでユーザー、オペレーターをはじめ業界の方々から多大な評価をいただきました。

本年も引き続き対戦麻雀ゲームの新作を投入して、〝対戦麻雀〟というジャンルの確立を目指すとともに、この通信対戦システムによるアクションゲームやスポーツゲームの開発も進めております。その他、マーチャンダイジング部門として、当社の対戦麻雀ゲームに登場するキャラクターたちのプライズ商品も展開し、キャラクターゲームとしての新たな可能性を追求していきたいと考えております。

本年も業界発展のため一層の努力を重ねていく所存でございますので、何とぞお引き立てのほどよろしくお願い申し上げます。

(取締役総括部長・村山佳史)

逆境をバネにする年に

タカラアミューズメント

昨年初めにこの紙面をお借りしまして、「失敗を成功に変える年」というテーマで弊社方針を書かせていただきましたが、やはり失敗を何度か繰り返しました。

しかしその内容は質、量とも一昨年とは違うものでした。少なくとも前向きに取り組んだ結果によるもので〝質の高い失敗〟と言えるものであり、少しずつではありますが成功に向かっているということであります。

それは、お得意先に提供いたしました弊社の新機器、ゲーム性を高めたプライズマシン「スパイラルタワー」が、高い評価をいただいているという事実が、その裏付けであると思っております。

私自身、各ロケーションを回り、スパイラル(ら旋状)の柱を上がるカプセルに思わず「とれたっ!」と声を上げ、楽しくプレイしているようすを何度か見てきました。同機は昨年十一月に発売され、現在も高インカムを維持しており、お得意様にはお役に立ったのだと痛切に感じております。

それでは、なぜこのような機種が生まれたのかと申しますと、弊社ロケーションでのテストを何度か繰り返し、機器の特徴、質、プレイヤーの目を分析、それを量産機に反映させたこと、いわゆる自社ロケーションと機器開発、生産との相乗効果によるものと思っております。

さて、今年はこの「スパイラルタワー」の販売拡大と成功例を踏まえ、お得意先の売上げに少しでも貢献できる機器の開発、販売を心がけていきたいと考えております。

しかし、機器の〝販売〟そのものを素直に見てみますと、決して楽観できる市場環境ではありません。景気の低迷によるプ

レイヤーの減少、プレイヤーニーズの多様化による新機器のライフサイクルの短命、ロケーション運営の採算面での苦戦などによる新機器の買い控え、業界大手メーカーの強固な開発、販売力などにより、私どもとしましては悪条件下での市場競争となります。しかし企業の維持、発展は私どもに課せられた使命であり、引き下がることはできません。

このような市場での逆境をバネに知恵と努力で邁進し、メーカー、販売店、オペレーターの皆様に利益貢献ができるよう真剣に取り組む所存でございますので、皆様のご指導ご鞭撻のほどよろしくお願い申し上げます。

（オリジナル機器販売統括次長・斉藤隆義）

CG機開発と通信事業

タイトー

昨年は弊社製品のご愛顧を賜り、心よりお礼を申し上げます。昨今の日本経済は、為替レートの安定に伴い、景気も着実に回復の兆候を示しており、本年度こそは当業界も一陽来復であることを確信しております。

弊社は昨年七月から製品別事業本部制をスタートさせ、旧販売本部をTG事業本部（PCボード、ソフト）およびGM事業本部（筐体各種製品）の二部門に専業特化し、独自の開発・生産・販売の一貫体制により、高品質な製品作りに邁進してまいりました。本年は両事業本部ともに、製・販一貫体制をさらに強化し、お客様にご満足いただける高品質、高収益製品を適正価格にて安定供給していく所存です。

TG事業部門におきましては、CGゲームの新ハード「FX―1」ボードの開発を終え、そのソフトとして年間六タイトルを目途に適正価格にて市場に投入してまいります。また従来の「F3システム」につきましても、「パズルボブル2」のヒットにより、マザーボードの拡販が飛躍的に進行している中で、お客様のご要望にお応えすべく、高インカムソフトをさらに安定的に供給してまいります。

GM事業部内においては、CGハードである「JCボード」のグレードアップにより、リアリスティックなポリゴン映像による体感型筐体製品を、リアルタイムに供給していきます。また大型メダルゲーム機、プライズゲーム機などもジャンルを厳選し、投資回収率の高い製品の開発を積極的に推進してまいります。

新規事業の展開に関しましては、当業界におけるマルチメディア事業のパイオニアとして、昨年十月より家庭用通信機器「X―55」（カラオケ、TVゲーム、情報提供が可能）を発売し、市場において非常に高い評価を得て、発売後三ヵ月足らずで爆破的なブームを巻き起こしております。

本年は、施設運営、機器販売の既存ゲーム事業をさらに充実、発展させるとともに、通信事業をもう一方の核として拡大させ、既存事業と新規事業の融和により〃新生タイトー〃として皆様のご期待と信頼にお応えしていく所存です。

本年も弊社製品のより一層のご愛顧を賜りますようお願い申し上げます。

（取締役TG事業本部長・松高誠三）

独自性を生かした商品

トーゴ

九五年は依然として厳しい経済状況にもかかわらず、引き続き弊社製品のご愛顧を賜り、ありがとうございました。特にプライズゲーム機「ラッキーホルダー」は大変なご好評をいただき、厚くお礼申し上げます。

弊社は昨年より組織を改め、特に販売部門は大型遊戯施設部門、ゲーム機部門、海外（アジア地区）部門を販売部として統一し、〃ゲーム機からコースターまで〃のアミューズメント総合メーカーとしての、極めてユニークな立場をセールスポイントに再スタートを切りました。

本年は、ご好評いただいている弊社一連のカーニバルゲーム機、乗物機に加え、弊社らしさを生かした商品開発にも力を注ぎ、オペレーターの皆様のご要望を満たすよう努めるとともに、市場の活性化に全力を挙げる所存でございますので、ご指導、ご鞭撻のほどよろしくお願い申し上げます。

（販売部長・川口博義）

ネオジオ関連品も拡充

エス・エヌ・ケイ

昨年は、景気回復の足取りに確固たるものが見られず、業界全体の投資、購買意欲も低調に推移する中、当社は〃最小のリスクによる最大のリターン〃という「ネオジオ」のセールスポイントを最大限に発揮するべく、「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」、「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」、「リアルバウト餓狼伝説」という人気シリーズの新作リリースとともに、クイズ、パズルゲームなどの発売により、ジャンルの充実を図ってまいりました。

本年におきましても、「ネオジオ」の新作ソフトのリリースに注力することは無論のこと、昨年以上にハードおよび関連商品の開発、販売に力を入れていく所存です。

具体的には、①現行の筐体シリーズを操作性、アイキャッチなど総合的な観点から抜本的に見直し、オペレーターの皆様方からの支持を得るべく、コストパフォーマンスに優れた強力な新ラインアップの構築を図ってまいります。

②クレーンゲーム機において、超コンパクトサイズの新製品「ネオミニオン」を投入いたします。「ネオミニオン」の省スペース設計は、従来機種に比して設置場所の自由度を飛躍的に高めるものであり、さまざまな利用方法をご提案することにより、新しい市場の創造を図ってまいります。

③景品につきましても当社の人気キャラクターの活用、独自の商品開発を積極的に進め、オペレーターの皆様の収益力アップに寄与してまいりたいと考えております。

景気の先行きについて、不透明感の払拭には程遠い状況ではございますが、高インカムを実現する魅力的な商品を提供し、業界発展のため努力を重ねてまいりますので、今後ともよろしくご愛顧賜りますようお願い申し上げます。

（国内販売本部長・村瀬貞昭）

新キャラで市場リード

バンプレスト

本年も当社は、〃キャラクターマーチャンダイジング〃をさらに推進して、市場をリードしていける新しい商品の開発を積極的に進め、皆様方に信頼され愛される業界のエンターテイメント企業として、頑張っていく所存です。

当社における事業の中核を担っているSC向けの商品は、当社ならではの新しいキャラクターの発掘と商品の融合により、市場の活性化と拡大を図ってまいります。

ぬいぐるみの分野におきましては、市場環境の厳しさが一段と加速している状況の中ではありますが、皆様に愛されるキャラクター群を中心に、新しい素材を生かしたユニークでバラエティー豊かな企画、製造、販売でこの分野のリード役を自負し、市場をさらにリードしてまいりたいと思います。

ビデオゲーム分野におきましては、昨年度は話題性も含め皆様に認めていただけるようなソフト作りができなかったことは、残念に思いますが、キャラクターの特性を生かした充実したゲームソフトのラインアップをめざし、ご期待に応えるべく頑張ってまいります。

アイデアと積極的な前向きの姿勢で、多方面にわたるキャラクター商品の充実を図り、市場の活性化と業界の健全化を推進できる企業として、一層努力し頑張ってまいりますので、本年もよろしくお願い申し上げます。

（常務取締役・東　喜三郎）

新アトラクション企画

サノヤス・ヒシノ明昌

昨年は、関東大震災を上回るとさえ言われている阪神大震災に始まり、大きな出来事が立て続けに発生した一年でした。

一方では日本の経済も停滞気味で、なかなか回復の兆しが見えない状態でした。私ども遊戯施設メーカーも例外ではなく、低迷の経済界に加え、ますます多様化する顧客のニーズなど厳しい環境の中、苦戦を強いられた年でありました。

その中にあって弊社は昨年、新製品の開発および技術導入に力を入れ、「サスペンディッド・ルーピングコースター」や「スインギングターン」の大型ジェットコースターをはじめ、世界で初の水車上昇装置とダブルトラッククレーンを備えた大型急流すべりを開発、導入してまいりました。お陰さまでお客様にはご好評をいただき、改めて厚くお礼申し上げる次第です。

本年も、昨年の実績と経験を踏まえ、さらに新製品の開発、技術導入に力を入れ、お客様にとってより魅力的で、より面白いものを追求していく所存です。

まず、さながら空中ダイビングが楽しめる究極のエアーリアルアトラクション「スカイコースター」の導入をはじめ、「サスペンディッド・ルーピングコースター」のバージョンアップ型「インヴァーティゴ」など、新しいアトラクションの企画、開発に努めております。

また、ただハード面の充実だけでなく、3Dサウンドや映像を取り入れた製品も、すでに一部には導入を実施し、これらをブラッシュアップした製品も引き続き企画中ですので、今年もサノヤス・ヒシノ明昌にご期待いただくと同時に、倍旧にも増してお引き立てのほどよろしくお願い申し上げます。本年も皆様にとってよき年でありますように。

（営業企画課長・松川弘）

全人類皆AM機見込客

エイブルコーポレーション

昨年は、「フラッシュチャンス」「プロボウル」「ダンクフィーバー」などのお買い上げ、ありがとうございました。

今年の当社の目標は、地球上に生活をしている人々に、一度はゲームをしてみたいと思わせる商品をリリースするつもりでございます。

そのヒントとしては、ゲームセンター以外の場所でも、それは電気を使用しなくてもプレイできる商品ということです。それも売り値が九万円前後という安値で発売する予定です。そのゲーム機の前を通れば一回はプレイしてみたい、と思わせる商品に仕上げるつもりでございます。

その他、喫茶店用の対戦マージャン基板、パズルゲーム、シューティングゲームなど、インカムAクラスの商品を春、夏にかけて五本用意しておりますので、ゲーム場でも決して退屈させません。今年の〃エイブル〃を注目していて下さい。

（代表取締役・熊谷俊範）

CGゲームにも参入へ

サン電子

昨年は〃バーチャルスポーツシリーズ〃の「バーチャルバッティング」、ビデオゲーム「上海・万里の長城」をはじめとする弊社製品をご愛顧いただき、誠にありがとうございました。特に「上海・万里の長城」におきましては、シリーズということもあり大変好評をいただきました。厚くお礼を申し上げます。

本年は、弊社初のメダルゲームであり、業界初のTVモニター使用によるパチンコゲーム「テレパチ」を、まず市場に投入し、現在使用されている実機のパチンコゲーム機とは違った観点から、メダルコーナーに新風を巻き起こしたいと考えておりますので、ぜひご期待下さい。

さらに、専用筐体を使用したTVクイズゲーム「カラオケクイズ・イントロDonDon」とともに、〃NEO・GEO〃用ソフトシリーズではパズルものの「ペアペアウォーズ」、対戦格闘ゲーム「わくわくセブン」の二タイトルを用意しております。

また現在主流になりつつある3D―CGのゲームにも積極参入していくべく技術に磨きをかけ、エンドユーザーの皆様に楽しんでいただける製品を供給していきたいと考えております。

弊社は今後もオリジナリティーあふれる商品を提供し、アミューズメント業界に貢献していく所存でございますので、ご支援ご鞭撻のほどよろしくお願いいたします。

（AM販売グループリーダー・高橋広志）

乗物に斬新な付加価値

ホープ

昨年は阪神大震災に始まり、忌まわしい出来事が相次いだ年でした。また、われわれAM業界にとっては、長引く不況という大きな壁の前で試行錯誤する試練の年であったようにも思います。

本年もこの厳しい状況はしばらくの間続くものと予想され、従来にも増してメーカーとしての真価を問われる年ではないでしょうか。弊社といたしましては、オペレーターの皆様に満足していただける商品開発を責務と考え、低迷している業界内に新風を送るべく、全社一丸となって努力していく所存です。

具体的には、メインとなる小型乗物分野において、今までと異なる付加価値付き商品の開発を現在進めており、本年中には数機種を順次発表していく予定です。

その他、SCロケ向き商品としてプライズ機の発表も計画しており、これは使用されるオペレーター様も利用されるお客様も、十分満足していただけるものと確信しております。どうぞご期待下さい。

厳しい市場環境の中ではありますが、市場の活性化と業界の発展に少しでも貢献できるよう、一層の努力を重ねてまいりますので、弊社ならびに弊社製品にご愛顧賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

（常務取締役・矢野徳蔵）

独特のCG基板開発も

テクモ

昨年はオペレーターの皆様方には、他社製品の扱いも含め弊社とお取引をいただき、誠にありがとうございました。

本年は、わが国の経済が低迷期を脱し、回復基調に向かうものと思われます。このような状況のもとでアミューズメント業界は、淘汰と変革の年になるものと思われます。

弊社は本年、自社製品としては「筐太郎」に続く画期的な特徴のある新筐体を投入するとともに、ポリゴンなどCGテクノロジーを駆使した弊社独自のシステムボードを利用したソフトの開発などによる手堅いビジネス、および他社の優れた商品の提供に努めたいと考えております。

また、業界内での他社との協業を推進し、相互に繁栄する方向を探求するとともに、あらゆるお客様に全方向で製品、商品、情報サービスをお届けしていく決意でございますので、本年もよろしくお願い申し上げます。

（専務取締役・長田庸照）

ニーズ加味し独創性を

ビスコ

昨年は、ひとかたならぬご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

アミューズメント業界が日本の景気動向の影響を大きく受け、厳しい状況が続いていますが、その中でも質の良い商品は売上げを伸ばしています。またオペレーターの方々も、商品を前評判で評価することがなくなり、発売後のインカムを聞き、商品を購入するようになってきました。

このような現状を総合して考えますと、市場が冷めている今、既存商品の真似をすることなく、市場のニーズを十分に加味し、アイデアで勝負していかなければならないと自らを戒めています。

そのために、オペレーター、ディストリビューターの方々からいろいろとお話を伺い、お客様の要望を細かくサポートできるよう取り組んでいきます。お客様の要望と言いましても、自社開発商品、取り扱い商品、サービスの提供など多岐にわたります。その一つ一つに確実にお応えできるよう、他社がやらないことをサポートし、他社との差別化を図っていきます。

例えば、昨年弊社が開発、販売しました「スーパーリアル花札・恋こいしましょ」は、JAMMA筐体、メダルゲーム筐体の両方に対応させ、またビデオシステム㈱が開発し弊社が販売しました「ファイナルロマンス2」は、麻雀ゲームで初めて一枚の基板で二台の筐体を稼働できるようにしたといったような、新しい提案をしてきました。

今年も同様に皆様のお役に立てるよう新しいご提案をさせていただきますので、本年も弊社を末永くご愛顧いただけますよう努力していく所存ですので、何とぞご支援、ご鞭撻のほど、よろしくお願いいたします。

（販売部長・高野元一）

CGゲームを近く完成

ジャレコ

昨年は当社製品に対する深いご理解とご愛顧を賜り、誠にありがとうございました。特に〃メガシステム32〃用ソフト「ゲーム天国」、並びに「テトリスプラス」につきましては、皆様方に絶大なるご愛顧を賜り、重ねてお礼申し上げます。

さて本年は厳しい市場環境の中、当社は高インカム、高付加価値、低コストを目標に、新製品を続々と発表してまいります。

まずビデオゲームでは〃メガシステム32〃用ソフトをさらに充実させ、安価でのソフト供給を実現いたします。一方、開発中のCGゲームシステム機がいよいよ完成間近となり、近日中に発表できる運びとなりましたのでどうかご期待下さい。

次にエレメカゲームですが、今年は〃話題性〃〃独創性〃をテーマに、開発中の機械を次々と発表いたします。この分野は当社が得意とするところであり、ロケーションの売上げ増に直結する製品群と自負しております。

当アミューズメント業界は、メーカー、ディストリビューター、オペレーターが一体となって発展していく業界であります。当社も微力ながら、当業界の発展に尽力する所存であります。本年も皆様方のご指導、ご意見を率直に承り、優れた製品を発表いたしますので、ご愛顧のほど、よろしくお願い申し上げます。

（取締役販売一部長・平島　稔）

ゲーム性ある景品機を

カトウ製作所

昨年は弊社製品をご愛顧いただき、心より感謝申し上げます。景気回復もままならぬ中でのPL法施行など、私ども弱小製造メーカーにとっては厳しい環境での製品作りとなりましたが、お陰様で「ダイナマイトショット」シリーズ、「カプセルロケット」などが大変ご好評をいただきました。

弊社では安全性の向上、サービス態勢の強化などを重視し、お客様に安心してお使いいただける製品の提供を心掛けてまいりましたが、今後も日々努力し、より良い商品を提供していく所存です。

新製品の開発に当たりましては市場動向を的確にとらえ、エンドユーザーの視点に立って商品価値を見直し、ゲーム性のあるプライズゲーム機、すなわち景品払い出し率が低くても楽しんで満足していただける機械、モニターを利用したアーケード機など、オリジナリティーに富んだ商品を提供していく所存です。その一端は今春AOUショーでご覧いただけるかと思います。

弊社も微力ではございますが、業界発展のため今後も努力していく所存でございますので、本年も何とぞ弊社製品のご愛顧を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

（開発課長・大久保達也）

得意分野にこだわりを

サミー工業

昨年も依然厳しい状況が続き、将来への不透明感は否めない環境にありますが、まだ発展途上段階にある当社にとっては方向性を見出すことができた年でもありました。

今年は当社の得意分野を重点展開することにより、当社の相対的な位置付けを明確にしていく年であると考えております。

当社はパチンコ、パチスロなど風営七号製品のメーカーでもあります。アミューズメント製品と七号製品を開発、販売してきました実績を融合させ、より付加価値が高く皆様の満足が得られる製品作りを心がけています。

①業務用製品では、AMパチンコ「スーパースピン2」やAMパチスロ「パチスロメダル筐体シリーズ」といった当社の得意分野に特化した製品を核に、「けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう」、「麻雀ハイパーリアクション」に代表されるキャラクター性を前面に押し出した製品などを展開してまいりました。

基本的なスタンスはそのままに、さらに品質とゲーム性を高めつつ、積極的に皆様の要望に対応できるリーズナブルなライン作りに、一層の努力を重ねてまいります。

②家庭用ソフトでは、「実戦!必勝法シリーズ」などに高い評価をいただき、心より感謝しております。今後ともその信頼を裏切ることなく、より魅力的なソフトを提供し、皆様のご期待に応えられますよう、ラインの充実を図ってまいります。また業務用で評価を得ていますタイトルをグレードアップし、家庭用へも展開していく予定でいます。

今後とも〃サミーらしい、こだわりが感じられる〃と表現していただけますよう、微力ながら鋭意研さんを重ねてまいります。何とぞよろしくご指導、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

（AM営業本部統括課長・菊池　淳）

「P倶楽部」の販促強化

アトラス

昨年七月発売「プリント倶楽部」の人気は上昇を続け、年末には一日八万一千円を記録するロケもあるほどでした。これはひとえに皆様のご支援の賜物と感謝いたします。さらに本年は一層のインカムアップを図るため、バレンタインデーを中心に入学、卒業シーズンに向けてプロモーションを展開し、皆様のご期待に沿うよう誠心誠意努力してまいります。

また本年は、業務用ビデオゲームの開発をより強化し、新しい方向性をめざして3Dポリゴンタイプのソフトを提供する方針であり、これに皆様の評価をいただけるよう努力していく所存でございます。

販売に関しては、中国、台湾を中心に東南アジア向けに自社開発製品の販売を軌道に乗せて拡大を図ってまいります。さらに中国現地法人とのジョイントによる店舗展開についても、豊かな巨大市場へのくさびとなるよう努める所存です。

弊社は常にAM産業の新しいウェーブを起こし、ユーザーが求める新鮮な驚きを与える製品の開発をモットーに、一歩一歩邁進してまいります。

（AM販売部長・峰岸不二男）

NEO GEO The Future Is Now SNK

NEOGEOはSNKの商標です。

さらば、ギース。

シリーズ最新作!

REAL BOUT 餓狼伝説

リアルバウトがろうでんせつ ©SNK 1995

新システム「パワーゲージ」搭載!

リアルバウト餓狼伝説

ためろ!パワーゲージ。引き出せ!潜在能力。"餓狼"最大の闘いが、今始まる。
リングアウト制採用・2P対戦&乱入プレイ可能。

※画面写真は開発中のものです。

あの「キャンディーカプセル」が、より身近になって新登場!

キャンディーカプセル

高収益カプセルクレーン機「キャンディーカプセル」がリニューアル!従来のコンパクトボディーや高性能をそのまま活かしつつ、さらに高いコストパフォーマンスを追求したリーズナブルタイプのカプセルクレーン機です。

CANDY CAPSULE

- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:110W ●本体重量:89kg
- 外形寸法(mm):幅680×奥行970×高さ815

▲キャンディーカプセル イエロー ▲キャンディーカプセル ピンク

実力派アミューズメントマシンが勢揃い!

新たな定番! SNKオリジナル・ゲームマシン!!

JAMMA仕様筐体専用 ネオジオシステム基板

MV-1A-F OP価格 48,000円
- ネオジオソフト1本搭載可能
- 外形寸法(mm):幅250×奥行190×高さ86
- 推奨電源: DC+5V(3A)、DC+12V(1A)

NEO29
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:120W ●本体重量:108kg
- 外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY29
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力:120W ●本体重量:108kg
- 外形寸法(mm):幅715×奥行958×全高1,560

NEO50
- 50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備/JAMMA基板搭載可能 ●電源電圧:AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力:200W ●総重量:300kg ●外形寸法(mm):幅1,146×奥行2,200〜3,200(調節可能)×全高1,900

※仕様は予告なく変更することがあります。予めご了承下さい。
NEOGEOはSNKの商標です。

注目の新アイテム!!

この冬もヒヨコちゃんが、大ハッスル!!

チキンラーメン カプセル ヒヨコちゃん バージョンB

OP価格 予価25,000円(200個入り)
"ヒヨコちゃん"アイテム第2弾は、かわいいマスコットと便利なデジタル時計だよ!
●75φカプセル対応 ©1991 NISSIN FOOD PRODUCTS CO., LTD.

PLENTY TOUGH. SPORT プレンティタフスポーツグッズ

© TOPWIN CORPORATION.
OP価格 予価29,500円(80個入り)
スポーツファッションの人気ブランドから、オシャレなクレーン用景品が続々登場!
[景品内容] マフラータオル、ハーフケット、クッション、Gパンリュック、CANポーチ、キーホルダー、ボトル

発売元 株式会社エス・エヌ・ケイ ●表示価格は消費税を含みません。●掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国ギャンブル機部門
セガ社SGT分離独立
ネバダ州などでの販売ライセンス申請へ

セガ社は業務用米国子会社セガUSA社のゲーミング（ギャンブル機）部門であるセガ・ゲーミングUSA社を十一月一日、新会社セガ・ゲーミング・テクノロジー社（ラスベガス、ジョー・ロビンズ会長、ダグラス・サンダーソン社長）として独立させた。同ゲーミング部門は十月十六日、ネバダ州内でギャンブル機を製造、販売できるライセンス取得に乗り出したと発表しており、ライセンス取得の動きが具体化しつつある。

セガ社では、九一年九月の「ワールド・ゲーミング・コングレス&エキスポ（WGCE、ラスベガス）に「ロイヤルクラブ」などのギャンブル機（日本ではメダルゲーム機）を初出展。以来米国カジノ（賭博場）市場への参入を進めてきた。そのためセガUSA社内にゲーミング部門を設け、九四年春にラスベガスに移していた。

セガ・ゲーミングUSA社では欧州、豪州市場も担当しており、英国および南アフリカでのライセンスをすでに取得、またオーストラリアについてはIGTオーストラリア社に独占販売を認めたことが判明している。しかし世界最大のカジノ市場である米国ネバダ州での製造、販売ライセンスを取得していないため、このほど申請することになったもの。近くニュージャージー州アトランチックシチー市やミシシッピー川沿岸各州（リバーボートカジノがある）でも申請する予定。

米国でのギャンブル機製造、販売は厳しく制限されており、ライセンス取得は難しいことが知られている。日系の会社でラスベガスでライセンスを得ているのは、シグマ真鍋勝紀社長の個人会社シグマゲーム社、ユニバーサル販売の米国子会社ユニバーサル・ディストリビューティング・オブ・ネバダ社ぐらい。WGCE95（十月十六―十八日、ラスベガス）にはシグマゲーム社、セガ・ゲーミング社が出展、シグマのスロットマシンや、セガ社「スーパーダイス・クラップス」など出品された。

IAAPA会長は
トムプソン氏に
英国ブラックプールPB社社長

遊園地関係の国際協会であるIAAPA（インターナショナル・アソシエーション・オブ・アミューズメントパークス&アトラクションズ、事務局ワシントンDC郊外）の会長は、九四―九五年期のテッド・クロウェル氏から、九五―九六年期のジェフリー・トムプソン氏へと引き継がれた。IAAPAショー95（十一月十四―十八日）開催に伴う異動で、毎年会長が交代している。

ジェフリー・トムプソン氏は、英国ブラックプール・プレジャービーチの社長、五十八歳。ブラックプール・プレジャービーチは英国の代表的な遊園地で、トムプソン氏の祖父が開設した。今年ちょうど開園百周年を迎える。十七万平方㍍の園内に、最新のローラーコースター「ペプシ・マックス・ビッグワン」をはじめ百四十五のアトラクションがある。トムプソン氏は七六年から社長。

IAAPA会長就任に当たり同氏は、「私の経歴で最大のトピックになるだろう。業界の皆さんによって認められたのだから」と語っている。展示会の大規模化が進んでいることについては、「大きさが問題なのではなく、会員にどれほど奉仕するのかという質が求められている」と述べている。米国以外からの会長は、九一―九二年期のブー・チントープ氏（スウェーデン）以来二人目。

IAAPAの会長職は第三副会長から上へ一年ずつ登り詰めていくという方式。今回選ばれた第三副会長は、ブッシュ・エンタテイメント社のジョン・ロバーツ氏だった。また任期三年の理事が毎年六名ずつ選任されており、今回オランダとカナダから各一名選ばれた。

英国ブラックプール・プレジャービーチにあるローラーコースター（高さ72m）に乗って、IAAPA会長就任を喜ぶジェフリー・トムプソン社長

IAAPA出展社賞
米国ナムコ受賞
「アルペンレーサー」出品で

IAAPAショー95（十一月十四―十八日、ニューオーリンズ）の出展社に与えられた賞は、十六の優良出展賞（各一位と佳作がある）と、十六の優良新製品賞（同）とがあるが、日本のメーカー関係では今回、ナムコアメリカ社がCGゲーム機「アルペンレーサー」で、優良新製品賞（硬貨作動式アーケード機及びリデムプション機器部門の一位）を受賞したのにとどまった。

なおVR（バーチャルリアリティ）部門では、英国バーチャリティ社の米国子会社、バーチャリティ・エンタテイメント社が、優良出展賞と優良新製品賞（いずれも一位）を受賞した。

International Trade Show

Show	Date
Interschau'96 (Munich, Germany)	Jan. 20-23
ATEI'96 (London, U.K.)	Jan. 23-25
IMA'96 (Frankfurt, Germany)	Jan. 24-27
AOU Expo'96 (Chiba, Japan)	Feb. 21-22
Welcome'96 (Istanbul, Turkey)	Feb. 29-Mar.1
TAE'96 (Taipei, Taiwan)	Feb. 29-Mar.3
AmEx'96 (Dublin, Ireland)	Mar. 5-6
ACME'96 (Orlando, U.S.A.)	Mar. 7-9
Amusement Machine China'96 (Guangzhou, China)	Mar. 11-14
Enada Spring (Rimini, Italy)	Mar. 14-17
IGBE'96 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 19-20
Leisure Asia (Singapore)	Mar. 21-22
Gulf Leisuere Parks & Fun Centre Show (Dubai, UAE)	Apr. 2-4
CEAMA Expo'96 (Beijing, China)	Apr. 5-9
WOAM (Warsaw, Poland)	Apr. 26-28
World of Entertainment (Prague, Czech)	May 2-4
AAE (Hong Kong)	May 8-9
E3 (Los Angels, U.S.A.)	May 16-18
TiLE'96 (Maastricht, Netherland)	Jun. 11-13
Salex'96 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27

ストラスフィアタワーに
高所コースター
「スペースショット」も

米国ラスベガスの大通りに建設中の、高さ三百五十㍍の「ストラスフィア（成層圏）タワー」が四月一日にオープンする見通しとなった。タワーの高さ二百七十七㍍のところに世界で最も高い所にあるローラーコースター「ハイローラー」が、またた二百八十㍍のところにユニークな遊園施設「スペースショット」が据え付けられつつある。

「ストラスフィアタワー」の一階はカジノフロア、二階はショッピングフロアと幼児が遊ぶ「キッドクエスト」。二階にタワーの頂上に向かうエレベーターがある。

「ハイローラー」はカジノで大金を賭けるギャンブラーのことだが、ローラーコースターの名前になると、よほど高い所に設けられるという意味に変わる。タワーの周囲を三周するコースは二百六十三㍍、速さは毎時四十三㌔㍍。三十六人乗りの車両部分で一回七十二秒間のスリルを楽しむ。イタリアのS&MC社製で、すべてボルトでつないだ。溶接はひとつも使っていないとのこと。

「スペースショット」は十六人の座席を一度に（時速七十二㌔㍍で）四十九㍍打ち上げ、さらに三十㍍まで下に自由落下（フリーフォール）させるという乗物。四人ずつ並んで座り、足をぶらぶらさせながら、空気圧で上空へ打ち上げるというのは、これまでにない施設。S&Sスポーツパワー社製（前号「IAAPA95」記事内に写真）。

一月十日に技術上の認可手続きをそれぞれ終えて、四月一日のオープンに備えるとのこと。なお「ストラスフィアタワー」の位置は、ラスベガス大通りに面し、サハラカジノホテルと交差点をはさんだ斜め向かい。

米国ニューオーリンズ
ハラーズカジノが倒産
当てにした観光客が来ないため

米国ルイジアナ州ニューオーリンズで建設中の「ハラーズ・カジノ」は十一月二十二日、同カジノ運営会社であるハラーズ・ジャズ社が米国破産法第十一章（チャプターイレブン）を申請、事実上倒産したため、同日閉鎖され、工事は中断されたままとなった。

ハラーズ・ジャズ社はカジノ経営大手のハラーズ・エンタテイメント社といくつかの投資家グループによる共同会社で、州と市の認可を得てニューオーリンズ市内の中心地に大規模カジノを建設中だった。

「ハラーズ・カジノ」はギャンブル用のスロットマシンなど三千台とテーブル九十台で九五年五月に仮オープンしており、これをそれぞれ六千台、二百台の規模に引き上げ今年本格オープンする予定だった。

倒産したのは仮オープン中の「ハラーズ・カジノ」にギャンブル客がほとんど来なかったので、建設費を支払うことができなかったため。市内には「フラミンゴ・カジノ」などリバーボート（船上）カジノが盛んな上、TVポーカーなどのVLT機が酒場などシングルロケに普及しており、ギャンブル市場は飽和状態となっている。これに対し年間三百万人も来る観光客のほとんどが、これらのギャンブルにまったく興味を示さないことが次第に明らかになっていた。

これはハラーズ社の見通しが甘かったためであり、まだ進出していないMGMグランド社、ミラージュリゾート社は慎重だったことが幸いした。

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス
1月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	エリア51（TWI／アタリゲームス）	9.50
2	マジカルタッチ（マイクロ）	8.86
3	バーチャコップ（セガ社）	8.70
4	バーチャコップ　2（セガ社）	8.50
4	ゾンビレイド（サミー）	8.50
6	メガタッチ　III（メリット）	8.43
7	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	8.25
8	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	7.96
9	バーチャファイター　2（セガ社）	7.74
10	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.72

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	アルペンレーサー（ナムコ）	9.88
2	デイトナUSA（セガ社）	9.67
3	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.38
4	コップス（TWI／アタリゲームス）	8.33
5	T―MEK（TWI／アタリゲームス）	7.92
6	サイバーサイクルズ（ナムコ）	7.63
7	エアーコンバット（ナムコ）	7.60
7	リッジレーサー　2（ナムコ）	7.60
9	セガラリー（セガ社）	7.50
10	バーチャレーシング（セガ社）	7.48
11	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	7.46
12	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.43
13	リッジレーサー（ナムコ）	7.43
14	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.40
15	レーシン・フォース（コナミ）	7.40

©1996 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	アルチメットMK3（ミッドウェー）	9.20
2	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	8.97
3	オープンアイス（ミッドウェー）	8.89
4	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	8.60
5	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	8.38
6	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	8.27
7	サムライショーダウン　III〔サムライスピリッツ斬紅郎無双剣〕（SNKネオジオ）	8.00
8	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	8.00
9	バッキーオヘヤ（コナミ）	7.75
10	ツインイーグル　2（セタ）	7.38
11	スーパーサイドキックス　3〔得点王3〕（SNKネオジオ）	7.38
12	エックスメン（カプコン）	7.23
13	グレート1000マイルラリー（カネコ）	7.23
14	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	7.19
15	WWFレッスルマニア（ミッドウェー）	7.17
16	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	7.16
17	ストリートファイター・アルファ〔ゼロ〕（カプコン）	7.12
18	ウィンドジャマー〔フライング・パワーデスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	7.00
19	バーチャファイター・リミックス（セガ社）	7.00
20	エアロファイターズ　2〔ソニックウイングス〕（ビデオシステム／SNKネオジオ）	6.79

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アポロ　13（セガ・ピンボール）	8.80
2	ピンボールマジック（カプコン）	8.63
3	ジョニー・ニマニック（ウィリアムズ）	8.47
4	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	8.35
5	インディアナポリス500（ミッドウェー）	8.18
6	ビッグハート（プリミア）	8.00
7	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.78
8	ジャックポット（ウィリアムズ）	7.75
9	バットマン・フォーエバー（セガ・ピンボール）	7.57
10	スターゲイト（プリミア）	7.55

話題のマシン

「モデル2」使用。2本のレバー操作で

CGロボット戦

セガ社「電脳戦機バーチャロン」

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CGロボットアクションゲーム機「電脳戦機バーチャロン」が一月末発売となる。

これは近未来が舞台。月面遺跡から高さ約十㍍もある巨大戦闘ロボ“バーチャロイド”が八体発見され、このロボットは特殊HMDを装着し遠隔操作により操作する者の“マインドデータ”を機体内メモリーにシフトして動くシステムになっているが、このシステムが実はゲーム場に設置された同機キャビネットとリンクしているという設定になっている。「モデル2」基板を使用。

八体から一体を選択し、一対一（二人用では対戦）で戦う。二本のレバーを操作し、二本とも同じ方向へ倒すとその方向へ移動し、左右に開くとジャンプ、逆方向へ倒すと旋回する。レバーに付いているボタンでダッシュ、トリガーを引くと攻撃。右のトリガーで右手の武器（左は左手）を使い、両方のトリガーで特殊武器が使用可能。さらに相手との距離や操作の仕方によって、武器が自動的に切替わるので、操作は比較的簡単だ。各ロボットはビームの力、機動力、防御力などが異なる。ゲームはエネルギー制。

ロボットのデザインは「ガンダムW」などを手がけたカトキハジメ氏が担当。二十九㌅TVモニターを二つ搭載した同社二人用“ツイン”タイプだが価格未定。なおオプションの専用モニターを接続すれば、プレイ画面とは異なる視点からの実況中継ができる。

電脳戦機バーチャロン

「CPSII」第13弾

2種の新攻撃法

カプコンの「19XX」

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、TVシューティングゲーム「19XX（ナインティーン・ダブルエックス）」が、一月十一日発売となった。

これは同社「1942」に始まる“19”シリーズ五作目で、前作「1941」（九〇年二月）から六年ぶりとなる。「CPSII」第十三弾として大幅にグレードアップ。八方向レバーと二つ（ショットとボム）のボタンを操作する。

戦闘機は標準タイプの「P—38ライトニング」、スピードが出る「震電」、パワーがある「モスキート」の三種類から一つを選択。

攻撃面では二つの新兵器に特徴がある。一つは“マーカーミサイル”。これは巨大ボスなどに一回命中するとロックオンされ、あとはボタンを連打するだけとなる。ただしロックオン時間に制限があり、ため撃ちするほど長くなる。

もう一つは状況に応じて爆発形態を三段階に変えることができる「可変ボム」で、敵が多い場面では拡散型、ボスには集中型を使う。このほか周辺の敵も巻き込むホーミングもある。二人同時プレイも可能。変換用ソフト基板OP価格十一万九千円。

19XX

コナミの「沙羅曼陀2」

2人連携攻撃も

「ミッドナイトラン」2Pも

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVシューティングゲーム「沙羅曼陀（サラマンダ）2」が一月二十四日、また「ミッドナイトラン」の「ツイン」タイプが一月下旬、それぞれ発売となる。

「沙羅曼陀2」は、同社「グラディウス」シリーズの流れをくむ「沙羅曼陀」の続編として、十年ぶりにグレードアップし発売されるもの。全部で六ステージ構成。基本的に横スクロール画面だが、ステージが進むと縦スクロール場面も出てくる。八方向レバーと二つのボタンを操作。

多彩なオプション攻撃があり、うち「オプションシュート」に特徴がある。これは二人同時プレイの場合に、一人が保有するオプションアイテムをボタンで撃ち出し、これをもう一人が受け取って使うことができるという連携プレイシステム。

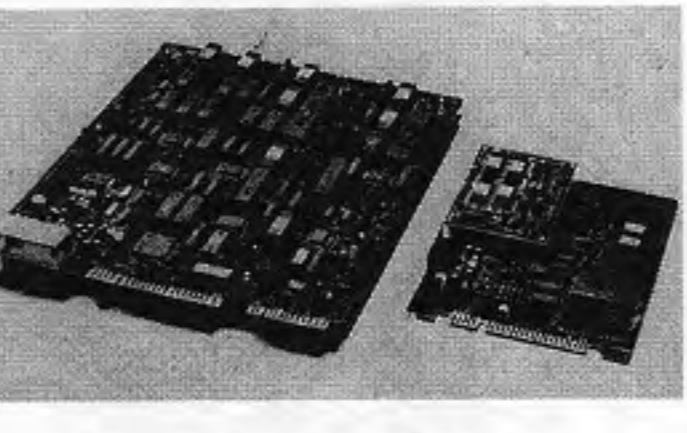
このほか追尾レーザーを発射後、シード（自機の周囲を回転しバリアとなる）に変化するもの、発射後だんだん幅が広がって遠方の敵を撃破しやすいレーザーと、その逆の近くの敵用のレーザー、上方へも発射できるミサイル、ため撃ちによる多彩攻撃などがある。

「システムGX」第八弾で、サブ基板（ソフト）とのセット基板OP価格十八万八千円。サブ基板のみは九万八千円で二月一日発売。

「ミッドナイトラン」ツインは二人用で、OP価格百三十八万円。

沙羅曼蛇 2

「ミッドナイトラン」（ツイン）

Used P.C. Boards!
for the video game machines
We can supply all of them from the old type to the latest in the Best Quality for the Best Price.
CALL US!
KANAYA TRADING CORP.
TLX: 523348I KANAYA-J
FAX: 06-395-0243
TEL: 06-395-0272
28-10, 2-chome, Higashi mikuni, Yodogawa-ku, Osaka, 532, Japan
中古基板 売ります 買います
KANAYA
カナヤ商会
〒532 大阪市淀川区東三国2丁目28−10

SANWA'S PARTS
新発売
リードスイッチ付押ボタン "はめ込み"タイプ(OBSF-30RG)
"ネジ"タイプ (OBSN-30RG)
今までのゲーム用押ボタンは、寿命が50～100万回（3ヶ月位）でしたが、当社の“RG”シリーズは、300万回以上の長寿命（1年位）！！！
（ケースも頑丈になりデザインも一新しました）
簡単に言ってしまうと、“RG”シリーズが1個壊れる間に、今までのスイッチは5～10個壊れるということです。ボタン1個壊れてゲームを止めている間の“損”、メンテナンスに要する費用等を考えれば、“RG”シリーズは“得”と言えます。

今までのスイッチ			新しいスイッチ		
DC12V	100mA	50万回以上	CD12V	5mA	300万回以上
DC5V	10mA	100万回以上	DC5V	10mA	500万回以上

SANWA DENSHI CO.,LTD
〒173 東京都板橋区幸町20番15号 TEL：03-3959-6611 FAX：03-3955-9208
振込銀行：住友銀行大塚支店(普)173617
20-15 SAIWAI-CHO ITABASHI-KU TOKYO JAPAN
TEL：03-3554-2261 FAX：03-3554-2232 TELEX：STRAD J25633
BANK：SUMITOMO BANK OHTSUKA-BRANCH A/C No.173617

話題のマシン

データのTV格闘「アベンジャーズ」

支援キャラ選択

TVクイズ機「アニマル電脳アワー」も

アベンジャーズ

㈱データイースト（本社東京、福田哲夫社長）からTVクイズゲーム機「アニマル電脳アワー」が十二月十二日、TV格闘ゲーム「アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム」が一月中旬に、それぞれ発売となった。

「アニマル電脳アワー」は早押し三択クイズゲームで、四人まで同時プレイが可能。プレイヤーが四人に満たない場合は不足人数をコンピューターが担当する。三つのボタンを操作。

一問ごとに、四人が解答した後、正解が発表される。得点は、正解者の中で早くボタンを押した者の順に、五十点、三十点、二十点、十点と差がつくというシステムになっている。数問のクイズが終了するごとに結果発表があり、合計得点が設定された合格点に達していれば次のレベルへと進むが、合格点以下の者はその時点でゲーム終了となる。結果発表後に途中参加やコンティニュープレイを受け付ける。

クイズ内容は立体化した文字を当てるもの、ミラーに映ったものを当てるクイズ、絵の違いを探すものなど、とくに知識を必要としないクイズでだれでも挑戦できる。

二十九㌅TVモニター使用アップライト型で、OP価格六十八万円。

「アベンジャーズ・イン・ギャラクティックストーム」は、米国マーベルコミックのキャラクターを採用した対戦格闘ゲーム。強大な軍事力を持つ二つの帝国が全面戦争に突入しようとする時、四人のキャラクター“アベンジャーズ”が仲裁に入るが、一方の帝国“クリー帝国”に敵とみなされ戦うことになってしまうという設定。八方向レバーと四つ（パンチとキックのそれぞれ強弱）を操作する。

スタート時に二つのモードから一つを選択。「ストーリーモード」は“アベンジャーズ”の四人から一人選択し、六ステージでの戦いとなる。このモードでの二人同時プレイは、二人が協力し合体技などを使いながら敵と戦うことになる。もう一つの「VSモード」は“アベンジャーズ”四人と“クリー帝国”キャラ四人の計八人から一人選び、一人用はコンピューターと戦い、二人用は対戦となる。

また別に“サポートキャラ”も同じグループの中から選択可能で、コマンド入力により呼び出しビームや雷、巨大な手、ハンマーなども使って戦うことができる。

同社「MLC」基板を使用しており、OP価格十五万八千円。

アニマル電脳アワー

「メガシステム32」第7弾

モード2種加え

ジャレコから「テトリスプラス」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、TVパズルゲーム「テトリスプラス」が十二月十四日発売となった。BPSを通じてライセンスを受けており、従来のゲーム内容に二つのモードを追加し「メガシステム32」第七弾としたもの。

追加モードは、ピラミッド内を歩く教授をゴールまで導くという設定のもの。一つは「パズルモード」で、“イージー”（八ステージ）または“ノーマル”（十五ステージ）の二つのレベルから一つを選択する。落下ブロックを下部で三つ並べて消しながら、積まれたブロックの上を歩く教授をうまく最下部（ゴール）まで落としていくというゲーム。ブロックを次々と消していかなければ教授が上へ運ばれ、吊り天井に当たってゲーム終了となる。

もう一つは二人対戦「VSモード」で、教授を先にゴールさせるか、相手にブロックを送り込み相手の教授を倒せば勝ちとなる。

ROMカセット定価八万八千円、マザー基板とのセットで定価十八万六千円。

テトリスプラス

2人乗り定置型乗物

店員と客で遊ぶ

真砂の「キッズバーガー」

定置乗物機「キッズバーガー」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から十一月下旬発売となった。

これはハンバーガーショップをテーマにしたもので、いろいろな遊びが付いている。二人乗りで、一人が客として座り、もう一人が立って店員を担当するようになっている。

配色は赤とピンク色を基調に、黄色、オレンジ色、青、緑などをあしらい明るい感じがある。

鉄板の上に三個のハンバーガーとコテ（それぞれワイヤー付きで自由に動く）があるほか、ポテトが入ったフライパン、カップ入りポテトとパン、ジュースサーバー、レジ（いずれも動く）、さらに四つのボタンで係員の音声（四種類）が流れ雰囲気を盛り上げる。

動きは安全性を考慮し非常にゆっくりしたローリングになっている。約一六〇×一〇〇×二〇〇㌢。定価九十万円。

キッズバーガー

中古ゲーム機の売買ならタイガー商事におまかせ下さい。
中古大型機買います
より高く買います。
最新中古大型機売ります
より安く売ります。
株式会社タイガー商事 TEL. 06(962)9425㈹
大阪市鶴見区今津中1-7-12 FAX. 06(962)4556
●振込先 近畿銀行放出支店 普通 279271 ㈱タイガー商事
倉庫 大阪市鶴見区中茶屋2丁目1番10号 TEL. 06(913)8615

SCHOOL BUS 4人乗り
電磁誘導車シリーズ
●自動運転
●クラクション付き
●音声付き
●ライト、ウィンカー点灯
●最小回転半径 1,500㎜
全長1,800㎜×幅1,080㎜×高さ1,500㎜
●電磁誘導線のレイアウトは自由です。●登坂(最大7度)走行もできます。
●ボディーは貴社の希望キャラクターでの製作も可能です。
ASAHI AMUSEMENT MACHINE 進歩はいつも朝日から………
ASAHI ENGINEERING Co., Ltd.
朝日エンジニアリング株式会社
大阪営業本部
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387-2
TEL.0724-94-0783 FAX.0724-94-2195

CAPCOM

THE WAR AGAINST DESTINY
ナインティーンダブルエックス

- ●「マーカーミサイル」で敵をロックオン! 集中攻撃を浴びせろ。
- ●新システム「可変型ボム」で爽快感と攻略性がグーンとアップ。
- ●バリエーションにとんだ画面展開と新兵器もゾクゾク登場。

画面は開発中のものです。
©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

Q SOUND™ QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology. Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CPS II 第13弾

- ●2人の新たな冒険者登場! 4人同時プレイもOK! さらに2人までなら同キャラも使用可能!
- ●シナリオが君次第で変わるマルチストーリーとエンディングで繰り返し未知の冒険に挑戦だ!
- ●様々な謎のアイテムを見つけだしパワーアップ! 時間内に隠された秘密を暴け!

画面は開発中のものです。
DUNGEONS & DRAGONS, SHADOW OVER MYSTARA, and the TSR logo are trademarks of TSR, INC. and used under license. © 1996 TSR, INC. All Rights Reserved. © 1996 Capcom Co., Ltd. All Rights Reserved.

Q SOUND™ QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology. Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

CPS II 第14弾

シューティングゲーム"19XX"新登場!!

アクションRPG"ダンジョンズ&ドラゴンズ"新登場!!

アミューズメントマシン充実のラインナップ。
大好評発売中!

ノーリスクで高収益をお約束する。
レンタル&リースシステム

■みんな集まれ! 原始人ウーガ君の案内で恐竜探険に出発だ〜。

●恐竜探険トリケラトプス™
(W)1,260mm x (D)1,950mm x (H)1,800mm
©CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

■超人気・スパⅡが、すごろくタイプのプライズゲームで登場!

ドリームキュート・シリーズ
●スピニングアタック™
(W)500mm x (D)450mm x (H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS ©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

■人気のヒーローたちが、全18種類のオリジナルノートで登場!

ノートベンダー式プライズマシン
●パラダイスコンボ™
(W)600mm x (D)500.5mm x (H)1,500mm
CHARACTER GRAPHICS ©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

■楽しさいっぱい、ギャグいっぱい。業界初の易占いマシン、遂に登場!

NEW
八卦うらない
●見てしんぜよう™
(W)730mm x (D)700mm x (H)1,857mm
©CAPCOM 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

■驚異のQサウンド™対応で臨場感アップ!

●Qグランダム 25™
(W)668mm x (D)965mm x (H)1,425mm

■オシャレでコンパクトな実力派筐体!

●カプコン・ミニキュート
(W)500mm x (D)690mm x (H)1,300mm

販売のご用命は大阪AM国内販売部・東京AM国内販売部/レンタル・リースのご用命はレンタル営業部までお申し付けください。筐体のデザイン・仕様等を予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社カプコン
●大阪AM国内販売部/〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3633 FAX.(06) 920-5133
●東京AM国内販売部/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730 FAX.(03)3340-0701
レンタル営業部/〒540大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3631 FAX.(06) 920-3632
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731
仙台営業所/TEL.(022)282-5311 FAX.(022)282-5313
新潟営業所/TEL.(025)286-2041 FAX.(025)286-2043
関東営業所/TEL.(03)3340-0737 FAX.(03)3340-0701
名古屋営業所/TEL.(052)778-1117 FAX.(052)778-1119
近畿営業所/TEL.(06) 946-4054 FAX.(06) 946-7429
岡山営業所/TEL.(086)246-4191 FAX.(086)246-4193
福岡営業所/TEL.(092)629-5100 FAX.(092)629-5103
カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.261

鎌先英太郎

知識人〈1〉

年末年始にかけて、去年一年間に出版された本についてのアンケート類は、紅白歌合戦にも似て、やや古びた懐しい感じしか与えないというのが今率直に感じる感じでしかないけれども、各ジャンルで出てきているベスト・テンなどを見ていると、改めてこの近年の出版物の膨大な量には圧倒されてしまう。

まるでダムが決壊したかのような勢いで起きている出版物の大洪水という事態は、今までのわが国の歴史上においても古今未曾有の出来事であろう。

疲れて元気がない時の片手間に読書のリズムを取り戻す際の、一種の甘い薬のような役割を果してくれていたミステリーの分野だけに限っても、十年ぐらい前から、所謂(いわゆる)ミステリーのプロでさえ、その時々に出版されるミステリーの全分野の本を読むことが、時間的に不可能になってしまっている。

まず、日本のミステリーと翻訳もののミステリーとにミステリーの評論家が分れ、今では翻訳ものののミステリーの評論家でも、時間的な制約から十内外にミステリーの分野を分割しなければ、その都度出版される本をカバー出来なくなっているようだ。

いくら美味しいものが沢山あっても、一人の人には自ずから一つの胃袋という限界があるのだから、食べることが出来る量は限られてくる。

ミステリーは大好きだからいくら読み続けても大丈夫だと、ミステリー評論家の看板を掲げたばっかりに、限られた時間内に想像を絶する頁数を読みこなすために睡眠時間が削りに削られ、意識朦朧としながらようやく読み了えることが出来たが、どう紹介したらよいものか見当がつきかねるという態のミステリーの本の紹介が多くなってきている。

気の毒なことだが、これは別にミステリーに限って起きている現象ではなくて、あらゆるジャンルで間違いなく起きてきている現象なのである。

木を見ることだけでも時間が足らないのだから、まして森があるということにまでは、そのような多忙な人たちの意識にはおよびもつかないことだろう。また森が気になっても、森を見に行くことが単純に物理的な制限によって出来なくなってしまっている時代なのである。

去年から出版されはじめて今年で二冊めになるのだけれど、《海外ミステリー全カタログ・96年版》(日本テレビ出版)を見ていると、翻訳もの、海外ミステリーだけでも一年間に約三百冊の本が出版されている。中には上下二冊本とか上中下三冊本なども含まれているのだから、一日一冊ずつ読みあげることにしても、海外ミステリーだけに話を限ってさえ全てのものを読了することは不可能である。

まして出版物は海外ミステリーだけではない。元来ミステリーなどは、はじめに触れたように、片手間に本当に読書の楽しみを味うのに丁度よい大人の玩具のような存在であったはずなのだが、そういう存在でさえこのような始末におえない存在になりかわっている。

昔、玩物喪志という戒めの言葉があったがまさに量は質を変えてゆく。遊びのつもりがつい深間に嵌(はま)りこんでしまい、脚をとられて玩物喪志においこまれる。オタク族が多数発生する素地はこのジャンルだけではなくて、全てのジャンルにおける古今未曾有の膨大な量化にある。

ちょっと楽しむだけのつもりで始めたのがあっという間にそのジャンルの量の多さに圧倒されて、何が何やら分らないような状態におちこんでゆける時代なのである。

年末に幼児ジャックを犯して一昼夜幼児の家にたてこもった男がいた。動機は、パチンコの負けでサラリーローンが三十万円になってしまい、その負債の返却のためということであったのだけど、あのパチンコの仕組がオタクの仕組と良く似ていると言えばオタクの人たちは怒るのだろうか。

この男も最初にパチンコ店に入る時には、三十万円の負債をつくろうとは夢にも思わなかったのに違いない。また一方では、軽い遊びのつもりで入った訳ではないようだ。

ここらあたりが難しいところだが、軽い遊びで入るのならば遊技料が軽い金額のところでパチンコを打ちきって、ああ面白かったと気分爽快にパチンコ店を出てゆくはずだし、一方で見返りなしに遊技料金を拂ってプレイを楽しむのであれば、プレイランドで遊ぶ方がずっと遙かに楽しいゲーム機器が揃っている。数字や絵が三つ揃えば大喜びに喜ぶというようなごく単純なプレイは、今の時代のゲームマシンの複雑な操作や大きなスリルからみれば、大学生と幼稚園児ほどの違いがある。

ずっと以前のインベーダーに較べても、パチンコというのは何の技術も要しないプレイである。

硬貨を入れて出て来たパチンコ球がなくなるまでハンドルを持って、球が盤面の中央附近に行くところに回しているだけのことである。

ゲームの達成は、約三百内外の確率で盤面上に数字とか絵柄とかが三つ揃うというだけのごく単純なことである。

こういう単純すぎるゲームに大の大人が、二十八兆円産業とか三十兆円産業とかいわれるほどに群がりたかるのは何故だろうか。答はごく簡単である。パチンコ店に入る大人はパチンコをやれば儲かるとおもっているのである。

儲けるためにパチンコ店に入るのには、とりあえず百円があればいいという手軽さからパチンコ店に多勢の大人が入るのだが、実際に儲かる人は殆んどいない。資本主義の縮図がパチンコ店なのである。誰もが自分こそ成功して金持になることが出来ると努力をするのだけれど、マツシタコーノスケのような人は何十年間に一人だけしか出てこない。自分こそが成功出来るとおもいながらも、実際には貧しい生活を強いられている人のもつ夢が資本主義を支えていると、ドス・パソスは『U・S・A』の中で書いていたが、自分こそは儲けてやるとおもいながら、その夢とは逆になるのが確実であることを知らずに数万円の負けに臍(ほぞ)を噛んでいる多くの人たちがパチンコ産業を支えている。

話が脇へ外れてしまったが、要するにここでは、ちょっと一杯のつもりが梯子酒の泥酔になってしまうような仕組が、今の時代の全ての面における圧倒的な物量によって制度化されている、といってもいいような時代になってきているということを確認したかった。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

ベル フィーバー
9リールのメカスロットマシン データ集計、エラー音声機能付
BELL FEVER
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

ヘキサ プレジデント
期待と信頼を凝縮しながらベールを脱いだ王者の極!!

HEXA PRESIDENT

ジャンボツインDX
カラフル4Pプライズ機
大型カプセル収納可能!!

JUMBO TWIN DX

カジノセレクション SS
スキルストップ
プライズ機だから可能なスキルストップ! ルーレット回転を止め好きな景品を狙え!

CASINO SELECTION SS

YUBIS 株式会社ユウビス
本社 〒577 東大阪市川俣3丁目1の35 ☎06(787)1881(代)
東京営業所 〒110 東京都台東区台東4丁目27の5 秀和御徒町ビル ☎03(3837)3884(代)
福岡営業所 〒810 福岡市中央区大名2丁目3の2 ☎092(713)1083(代)

FEBRUARY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2.1（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.00
2	2	ファイティングバイパーズ（セガ社） Fighting Vipers (Sega)	7.78
3	3	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	7.75
❹	—	リアルバウト餓狼伝説（ＳＮＫネオジオ） Real Bout - Fatal Fury (SNK)	7.31
5	4	鉄拳　2バージョンＢ（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	7.04
❻	—	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	6.42
7	5	ステークスウイナー（ザウルス／ＳＮＫネオジオ） Stakes Winner (Saurus/SNK)	6.36
8	6	パズルボブル　2（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	6.21
❾	—	パズルボブル　2Ｘ（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	6.08
❿	—	闘神伝　2（カプコン） Toshinden 2 (Capcom)	6.00
11	8	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.93
⓬	—	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ） Tokimeki Memorial Crazy Cross (Konami)	5.90
13	11	戦球（セイブ／日本システム） Sen Kyu (Seibu)	5.82
14	10	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	5.81
15	9	サンドアール（セガ社） Sando-R (Sega)	5.47
⓰	—	ゲーム天国（ジャレコ） The Game Paradise (Jaleco)	5.42
17	13	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha [Street Fighter ZERO] (Capcom)	5.33
18	15	クラシックコレクション（ナムコ） Classic Collection Vol.1 (Namco)	5.22
19	7	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣（ＳＮＫネオジオ） Samurai Shodown III (SNK)	5.20
20	14	逆鱗弾（タイトーＦ３） Gekirindan (Taito)	5.08
21	18	ザ・キング・オブ・ファイターズ　'95（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '95 (SNK)	5.05
22	12	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン） Marvel Super Heroes (Capcom)	5.04
23	17	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.03
24	19	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai - The Great Wall (Sun)	5.02
25	—	麻雀同級生スペシャル（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate Special* (Make Software)	5.00

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	8.60
2	2	バーチャコップ　2（セガ社） Virtua Cop 2 (Sega)	7.76
3	3	レイブレーサー（２Ｐ）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	7.11
❹	5	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	7.00
5	4	スカイターゲット（SD／DX）（セガ社） Sky Target (SD/DX) (Sega)	6.56
❻	7	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	6.53
❼	8	スポーツフィッシング　2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	6.45
8	6	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	6.43
9	9	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	6.00
❿	14	クイズドレミファグランプリ　2（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 2* (Konami)	5.89
11	11	エースドライバー（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver (SD/DX) (Namco)	5.73
⓬	17	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	5.45
13	10	サイバーサイクルズ（SD／DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco)	5.44
⓮	18	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	5.40
15	15	エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco)	5.25

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	ノーフィア（ウィリアムズ／タイトー） No Fear (Williams/Taito)	5.00
❷	4	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.75
❸	6	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	4.60
4	3	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams/Taito)	4.55
5	1	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.18
2	2	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	5.69
❸	5	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.56
4	4	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.50
❺	7	VSスーパーキャプテンフラッグ（ジャレコ） VS Super Captain Flag (Jaleco)	4.89

CG加工を施した8台のマシンから選択。コースには“裏道”があります。
全開最速
Over Top™
©SNK/ADK 1996
画面写真は開発中のものです
迫力、興奮、スリル全てを兼ね揃えたノンストップ・ハイスピード公道レース。
ドリフトを駆使してコーナーをクリア！どのマシンを選ぶかによって遊び方が異なります。
さらに、何といっても目玉は“裏道”。どんな道かは行って見なければ解らない。ゴールまでのコースは様々に変化します。
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
製造・販売元
SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311（大代表）
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8（第2紀尾井町ビル） TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175
開発元
ADK 株式会社 エーディーケイ
埼玉県上尾市愛宕3-2-15 ADKビル
TEL 048(775)2412

SEGA AMUSEMENT CG WORLD
SEGA
アミューズメントの次・世界!
超次元感覚のハイスピード・ロボットバトル!…今、新たなる旋風の予感。
フルポリゴン3DCG画像による白熱のバトルシーン。そこには、自らバーチャロイドを駆って体験できる未知の興奮と驚愕の世界が待っている!
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン
対コンピュータから対人へ…
Versus CITY
ADVANCED BATTLE CABINET
バーチャロンがバーサスシティに登場!!
MANX TT Super Bike
88年の歴史をもつ伝統のそのレースは公道を平均時速200kmで駆け抜ける!
イギリスとアイルランドの間に浮かぶ美しい島、マン島。そのマン島の美しい自然の中を平均時速200km以上で疾走するマシン。公道ゆえに激しい高低差とジャンピングポイント、ウイリーポイントが随所に点在するコース。そのすべてが、伝統と興奮のスーパーバイクレース。
The wind will blow you away! Welcome to the NEXT SPEED LEVEL.
パフォーマンスにルールは無用 テクニックとトリッキーなプレイでショーアップ!!
SEGA SPORTS FUNKY HEAD BOXERS ファンキーヘッドボクサーズ
株式会社セガ・エンタープライゼス
©SEGA 1995

英文版業界ニュース

"Virtua Fighter 2" And "Virtua Cop" Top Videos

After compiling yearly data (January – December 1995) of the "*Game Machine*" chart, Sega's "Virtua Fighter 2" appeared on the top of the video game - PC board type chart, while Sega's "Virtua Cop" topped the video game - dedicated type chart. On the flipper pinball list, Data East's "Lethal Weapon 3" ranked top for the third time in a row. The "Other arcade games" category was headed by Sega's "Palmist".

Each game's point score is calculated by totaling the semi-monthly ratings which are based on the income of each game of that title in 28 locations across Japan. This system has been adopted since 1986 in compiling the yearly chart.

"Virtua Fighter 2" is a CG fighting video following "Virtua Fighter" shipped in December 1993. Shipped in November 1994, it enjoyed great popularity. The "Virtua Fighter" series comes in two types – a midi-cabinet type which is same as the PC board type, and a sit-down type with a large screen. In this magazine, calculation was based on the division into software and the deluxe type. "Virtua Fighter 2.1", a higher version of "Virtua Fighter 2" was shipped in September 1995 within Japan, taking over the predecessor's popularity. It is this "Virtua Fighter 2.1" that Sega exports to overseas. Namco's "Tekken 2" is also available in two types – "Version A" and "Version B" – in Japan. Overseas, however, only "Version B" is available.

"Virtua Cop" and "Virtua Cop 2" are CG gun videos shipped in September 1994 and September 1995, respectively. In Japan there are three types – "DX", "P" and upright – and these were totaled collectively. Sega's "Rally Championship" was totaled separately for each of "2P" type and "DX" type. In the CG driving video category, "Rally Champ", Namco's "Ace Driver" and Sega's "Daytona USA" were popular. 10 out of 15 dedicated video titles are CG videos, and CG games are expected to continue to have a predominant position.

Since pinballs are not widely operated in Japan, the list given below should be taken only for reference.

Sega's "Palmist" which topped in the "other arcade games" category, is a fortune-telling machine shipped in February 1995. Taito's "Real Puncher" which ranked second was shipped in July 1994.

The top 25 PCB-type videos, 15 dedicated videos, 5 pinballs and 4 other arcade games for 1995 are as follows. The titles with + mark are quiz or mahjong videos.

[Best Software 25]

1	Virtua Fighter 2 (Sega)	4,700
2	Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito)	3,186
3	Crazy Cross (Konami)	3,111
4	Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	2,639
5	Tetris (Sega)	2,638
6	Shanghai III (Sun)	2,455
7	Super Real Mahjong PV+ (Seta)	2,384
8	Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	2,373
9	Samurai Showdown II (SNK)	2,212
10	Tekken (Namco)	2,138
11	Night Warriors (Capcom)	2,061
12	Raiden DX (Seibu)	1,901
13	Virtua Fighter (Sega)	1,856
14	Super Shanghai (Hot-B)	1,791
15	Quiz Tonosama No Yabo 2+ (Capcom)	1,699
16	Street Fighter Alpha (Capcom)	1,684
17	Mahjong Final Romance 2+ (Video System)	1,673
18	Super Real Mahjong P IV+ (Seta)	1,637
19	The King of Fighters '94 (SNK)	1,594
20	Soccer Superstars (Konami)	1,565
21	Raiden II (Seibu)	1,555
22	Virtua Striker (Sega)	1,545
23	Puyo Puyo (Compile/Sega)	1,539
24	Colums (Sega)	1,416
25	Run & Gun (Konami)	1,384

[Best Dedicated Video 15]

1	Virtua Cop (Sega)	3,204
2	Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	3,187
3	Ace Driver (Namco)	2,414
4	Daytona USA (2P) (Sega)	2,015
5	Sega Rally (2P) (Sega)	1,976
6	Sports Fishing (Sega)	1,744
7	Daytona USA (DX) (Sega)	1,706
8	Point Blank (Namco)	1,605
9	Final Lap R (Namco)	1,547
10	Quiz Doremifa GP+ (Konami)	1,525
11	Sega Rally (DX) (Sega)	1,480
12	Out Runners (Sega)	1,294
13	Ridge Racer 2 (Namco)	1,266
14	Lethal Enforcers (Konami)	1,239
15	Wing War (Sega)	1,230

[Best Pinball 5]

1	Lethal Weapon 3 (Data East)	423
2	Flintstones (Williams)	376
3	Addams Family (Midway)	321
4	Jurassic Park (Data East)	300
5	World Challenge Soccer (Premier)	296

[Best Other Arcade Game 4]

1	Palmist (Sega)	1,602
2	Real Puncher (Taito)	1,413
3	X-Day (Namco)	1,262
4	Karma Eye (Data East)	1,238

New SNK President; Yoshihiko Kodo

Yoshihiko Kodo

SNK Corp., Osaka, announced on December 12 that Eikichi Kawasaki, president, has assumed the post of chairman, and Yoshihiko Kodo, vice president, has been promoted to president. SNK explains that these changes are intended to strengthen its strategy and management of the SNK group including game development and sales subsidiaries in both Japan and abroad.

Eikichi Kawasaki, 51, has been president of Shin Nihon Kikaku Co., Ltd. (renamed SNK in 1986) since its establishment in July 1978. As a result of the current changes, he has become chairman with representative rights.

Yoshihiko Kodo, 53, graduated from a senior high school in Kyoto in 1960. After serving as officer of Nanao, Irem, he served as executive director of CATV Matto from January 1992 to 1994. From May 1994, he served as president of Nazca, subsidiary of SNK. Within SNK, he became managing director in December 1994 and then served as vice-president from October 1995.

SNK has disclosed its results for the fiscal year ended September 1995. According to SNK, it achieved revenue of ¥49,107 million, up 2.5% over the preceding year, and net income of ¥130 million, down 76.8%. Although the breakdown of revenue was not disclosed, exports accounted for ¥15,220 million, up 31.0%.

According to SNK, the significant decrease in net income despite the increased revenue was due to the fact that, although "NEO-GEO CD" for home use was shipped from September 1994, its console was costly and its sales promotion also cost high. Because of many hit titles, the coin-op version of "NEO-GEO" sold well.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
© 1996 Amusement Press, Inc.

Argentine Police Crackdown On Conversion

The Argentine Federal Police, Division of Special Laws raided Clarex s.r.l. and Make Video, Buenos Aires, and seized quantities of "interfaces" used to convert Sega's home videos to coin-op on December 18, 1995. This was announced by the Anti-Counterfeiting Advisory Group (AAG).

Robert Fay, superintendent of the AAG, said that the conversion of the home videos to coin-op constitutes a crime and carries significant civil as well as criminal penalties.

namco

大ヒットの予感！
各メディア絶賛！
こいつは、春から縁起がいいぜ！

これまでの、ポリゴン格闘ゲームの常識をはるかに超えた斬新なゲームシステム！
超ド級！鮮烈！派手！多種多彩な技の数々
ソウルエッジならではの、立体的な功防が楽しめる！
すごく奥が深い！武器格闘でしか体験できない鍔迫り合い・弾けが新たな駆け引きへとつながる！
ビジュアルインパクトを高めた画面構成！

システム11・第3弾!!
SOUL EDGE™
ソウルエッジ

エースドライバービクトリーラップ
通信機能搭載レーシングゲーム
ACE DRIVER VICTORY LAP™
チャンプを決めろ、3連戦！

3コース転戦、シリーズポイントで
レースチャンプを決める新システム
「チャンピオンシップポイントモード」搭載！
コース増加、マシングラフィック一新で
更に熱く、まもなく登場！乞うご期待!!

SD

仕様
SD
●寸法：W1,395×D1,700×H2,050(mm)
●重量：332kg　●消費電力：490W

DX・SD・50インチプロジェクタータイプ用
改造キットも発売！

ペダルアクションガンシューティング
タイムクライシス
TIME CRISIS™

システム・スーパー22搭載！
デッドゾーンへ踏み込め！
今までのガンゲームとは大きく違う、「撃つと隠れる」が思いのままになる画期的「アクションペダル」採用！

DX　SD

仕様
DX
●寸法：W1,150×D2,170×2,180(mm)
●重量：280kg　●消費電力：350W

SD
●寸法：W780×D1,120×2,140(mm)
●重量：153kg　●消費電力：232W

オフロード・レーシングゲーム
システム・スーパー22搭載！
DIRT DASH™
ダートダッシュ

5つのステージを突っ走れ！
大好評激走中！

DX　SD

仕様
DX
●寸法：W1,150×D2,795×2,200(mm)
●重量：410kg　●消費電力：830W

SD
●寸法：W800×D1,610×1,930(mm)
●重量：170kg　●消費電力：228W

ナムコ「ゴジラ」ゲームシリーズ大好評発売中！

ジャンボゴジラ™
仕様
●寸法：W1,500×D1,800×H2,100(mm)
●重量：305kg　●消費電力：210W
©1995 TOHO CO., LTD.

たたかえ！メカゴジラ™
仕様　●寸法：W630×D750×H1,470(mm)
●重量：75kg　●消費電力：42W
75∅カプセル対応　©1995 TOHO CO., LTD.

ド迫力！パンチ力測定ゲーム
デンジャラスバー
DANGEROUS BAR™

仕様
●寸法：W790×D1,690×H2,210(mm)
●重量：200kg　●消費電力：240W

「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ

本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

© 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.